01 232 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

PREY

НОВАЯ ЖЕРТВА

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE • HITMAN • NEXT DAY • OUTLAST 2 • LITTLE NIGHTMARES
BATTLEZONE • FOR HONOR • TYRANNY • BATMAN: ARKHAM VR • TITANFALL 2 • EVE: VALKYRIE
DISHONORED 2 • YESTERDAY ORIGINS • ROBINSON: THE JOURNEY • A.O.T. WINGS OF FREEDOM
TEKKEN 7 • THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION • UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
OWLBOY • WATCH DOGS 2 • DRAGON QUEST BUILDERS • RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE

9 771560 258026 17001

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ
ФЭНТЕЗИ • ФИЛЬМАХ • ФЭНДОМЕ

НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО!
ОБЗОРЫ НОВИНОК — В ДЕНЬ ПРЕМЬЕРЫ!
СТАТЬИ — НЕ ТОЛЬКО ИЗ ЖУРНАЛА, НО И ЭКСКЛЮЗИВЫ!
ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ИХ АРХИВА ЖУРНАЛА!
ОНЛАЙН-ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ПИСАТЕЛЯМИ!

КТО ОТЕЦ ДЖОНА СНОУ? МОЖЕТ ЛИ НЕГР БЫТЬ ШТУРМОВИКОМ? ЧТО ДУМАЕТ САПКОВСКИЙ О «ВЕДЬМАКЕ 3»? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»? МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

ИГРОМАНИЯ КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

игроМедиа | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

С НАСТУПАЮЩИМ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Приближаются новогодние праздники, время подарков, общения с близкими и заслуженного отдыха от праведных трудов. Вот и этот номер нам хотелось сделать немножечко волшебным, поэтому вы сможете:

– прочитать статью Александра Пушкаря про 17 самых ожидаемых нашей редакцией игр наступающего 2017 года;

– узнать от Ярослава Гафнера, что из многообразия «железок» станет отличным вариантом для новогоднего подарка;

– принять участие в одном из новогодних конкурсов «Игромании» и выиграть приз!

Кроме того, Новый год еще и отличный повод поменять что-то к лучшему. Не за горами долгожданное эпическое обновление сайта **igromania.ru**, где будет улучшена система оценок. Ну а в нашем журнале мы переходим на нее прямо сейчас, с этого январского номера. Итак, встречайте – система оценок от «Игромании» 2.0!

Катастрофа (1), Ужасно (2), Скверно (3), Слабо (4) – эти игры мы решительно не можем рекомендовать, их лучше обходить стороной. Даже на страницы журнала они проникают крайне редко. Зато читать о таких проектах – сплошное удовольствие! По крайней мере, по сравнению с самой игрой. **Сносно (5), Неплохо (6), Достойно (7)** – игры с такими оценками вполне подходят ценителям жанра. Некоторое удовольствие они вам доставят почти наверняка. Но и пропустить не очень обидно. **Отменно (8)** – поклонникам жанра пропускать такую игру не рекомендуется. Остальным стоит присмотреться. **Великолепно (9)** – надо брать! Это одна из тех игр, которые двигают индустрию вперед, и ради нее стоит выкраивать время и деньги. Даже если это игра не из сферы ваших интересов – все равно присмотритесь к ней. Она может изменить ваши жанровые предпочтения. **Бессмертно (10)** – такие игры будут помнить спустя десятилетия. На них будут равняться, о них уже говорят и будут говорить дальше. Настоящие вехи, редчайшие алмазы. Ради подобных проектов улучшают системы, покупают новые консоли. Играть обязательно – будет о чем рассказать своим внукам.

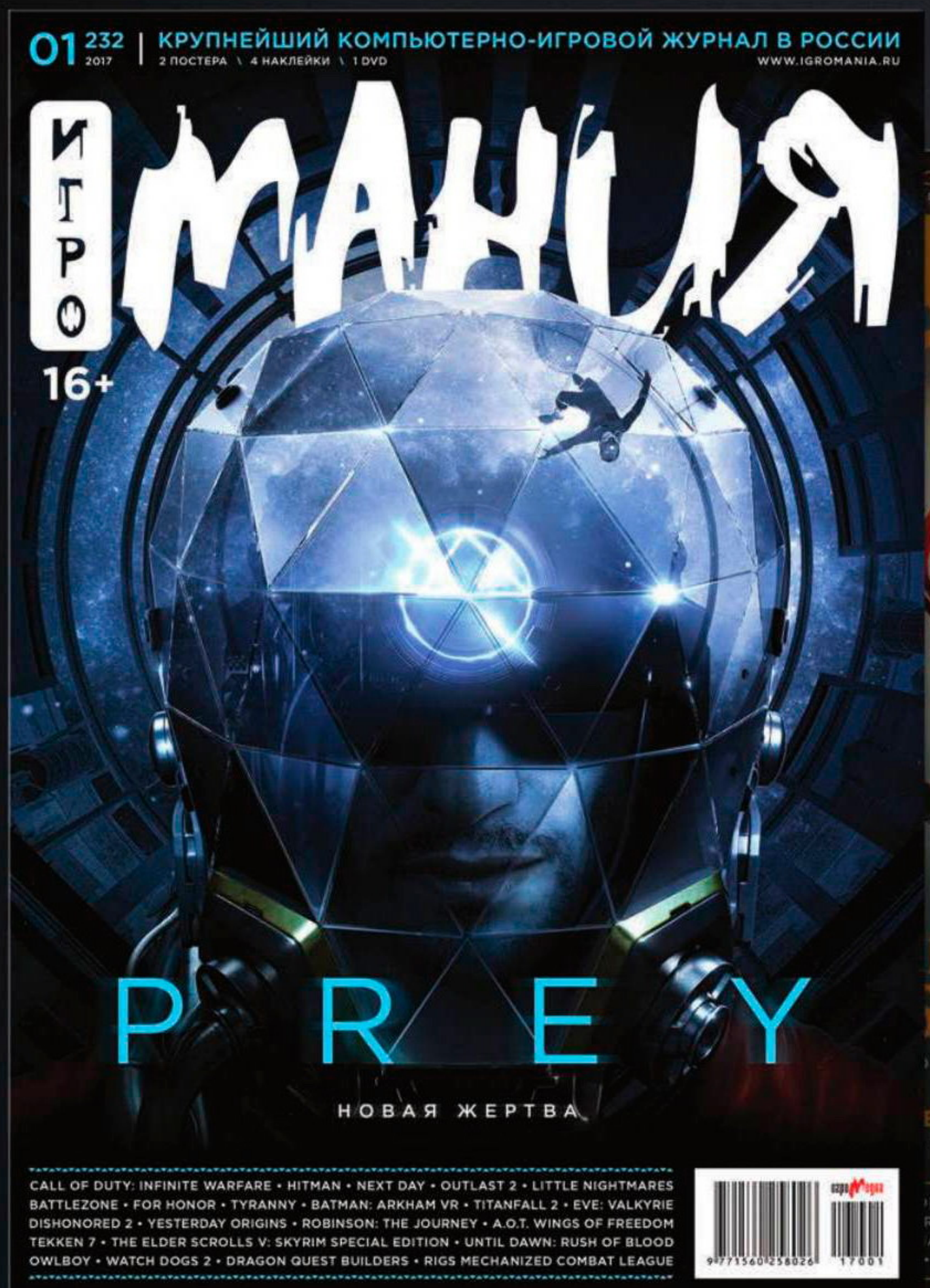
Еще с этого номера мы потихонечку приобщаемся к миру VR-игр и делимся своими впечатлениями с вами. Этот сегмент индустрии пока находится в зачаточном состоянии, так что проекты выходят очень простые, – до полновесных рецензий с оценками они еще не доросли. Поэтому мы обозреваем их не штучно, а по несколько экземпляров на статью.

Но вердиктов в номере и так хватает – к новогодним и рождественским распродажам подоспел целый урожай хитов. Кроме рецензий, очень мощным получился раздел спецматериалов – его украсила статья-поздравление для **Blizzard** (четверть века исполнилось титанам игровой индустрии!), первая часть рассказа об ARG, устроенной вокруг Сомбры, и интервью с руководителем отечественной студии спецэффектов. Приятного чтения, и с Новым годом!

P. S. Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 31 января.

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru



В ВАШ ГОРОД НЕ ПРИВОЗЯТ НАШ ЖУРНАЛ?
ПРОДАВЦЫ ЛОМЯТ НЕСУСВЕТНУЮ ЦЕНУ?

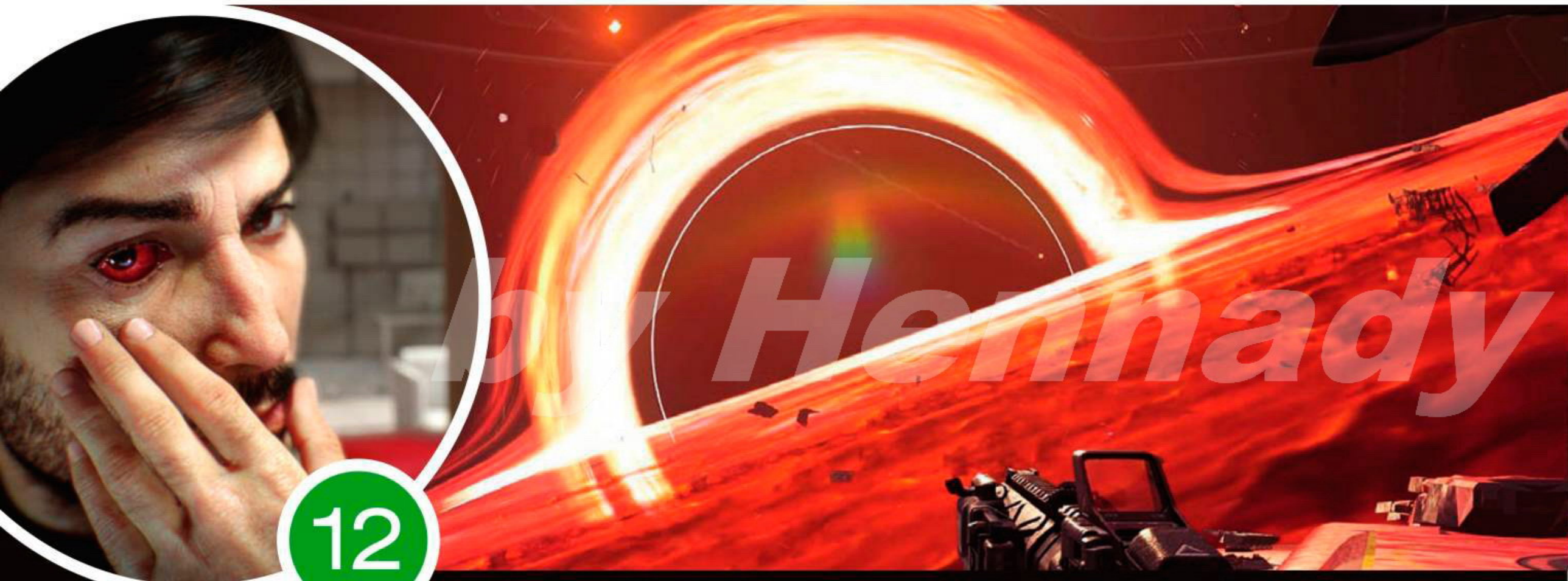
НЕ ПЛАТИТЕ ПЕРЕКУПЩИКАМ. ПОКУПАЙТЕ
«МИР ФАНТАСТИКИ» И «ИГРОМАНИЮ» В НАШЕМ
МАГАЗИНЕ ПО РЕДАКЦИОННОЙ ЦЕНЕ И С ДОСТАВКОЙ!

IGROMANIA.RU/KUPI

16+

РЕКЛАМА

СОДЕРЖАНИЕ №01 (232) 2017



bz Hennady

12

PREY

ИГРА, КОТОРАЯ ЗАСТАВИТ ПОПОТЕТЬ

32 CALL OF DUTY:INFINITE WARFARE
ТЕПЕРЬ И В КОСМОСЕ

6–11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Самые ожидаемые проекты 2017 года

12–31 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

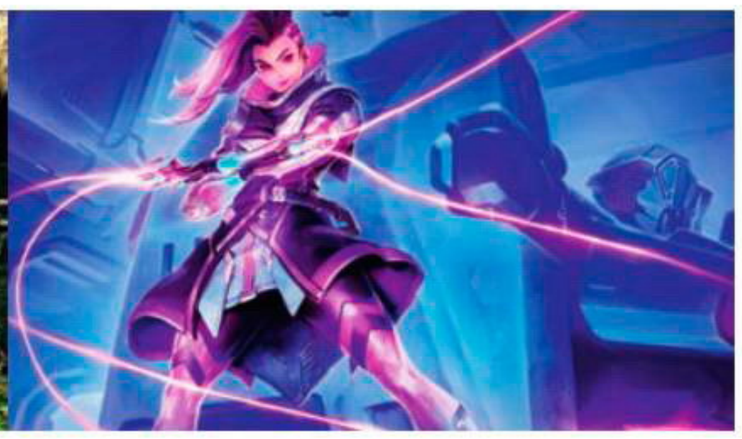
12 Prey
18 Tekken 7
22 For Honor
26 Next Day
28 Outlast 2
30 Little Nightmares

32–85 ВЕРДИКТ

32 Call of Duty: Infinite Warfare
38 Dishonored 2
50 Watch Dogs 2
62 HITMAN
66 Tyranny
70 A.O.T. Wings of Freedom
74 Titanfall 2
78 Yesterday Origins
82 Owlboy
84 Dragon Quest Builders

86–121 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

86 Это VR, детка!
90 Динозавры и Марс в VR
94 Blizzard – 25!
98 Сомбра ARG, ч.1
104 Интервью с главой студии спецэффектов



38 DISHONORED 2
КАК ПРОГНАТЬ ВЕДЬМУ С ТРОНА

110 SKYRIM – SPECIAL EDITION
ГРОМКО КРИКНИ FUS RO DAH!

98 ОХОТА НА СОМБРУ
МИР В ПОГОНЕ ЗА ТЕНЬЮ

ПОСТЕРЫ

Titanfall 2
Tekken 7

НАКЛЕЙКИ

Prey
Watch Dogs 2
Tekken 7
Robinson: The Journey

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа». 2
ООО «Игромедиа». 3
LG. 4

В номере
ООО «Игромедиа». 1
ООО «Игромедиа». 3

110 The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition
114 История серии Total War

124–139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

122 Бюджетный игровой ноутбук Acer Aspire E15
124 Ноутбук MSI GE62VR Apache Pro
127 Тестирование 2.0-акустики SVEN SPS-721
128 Железные подарки
134 Видеостудия тестирует мониторы UltraWide
136 Разумный компьютер

138–139 ПОЧТА

138 Отвечаем на вопросы читателей

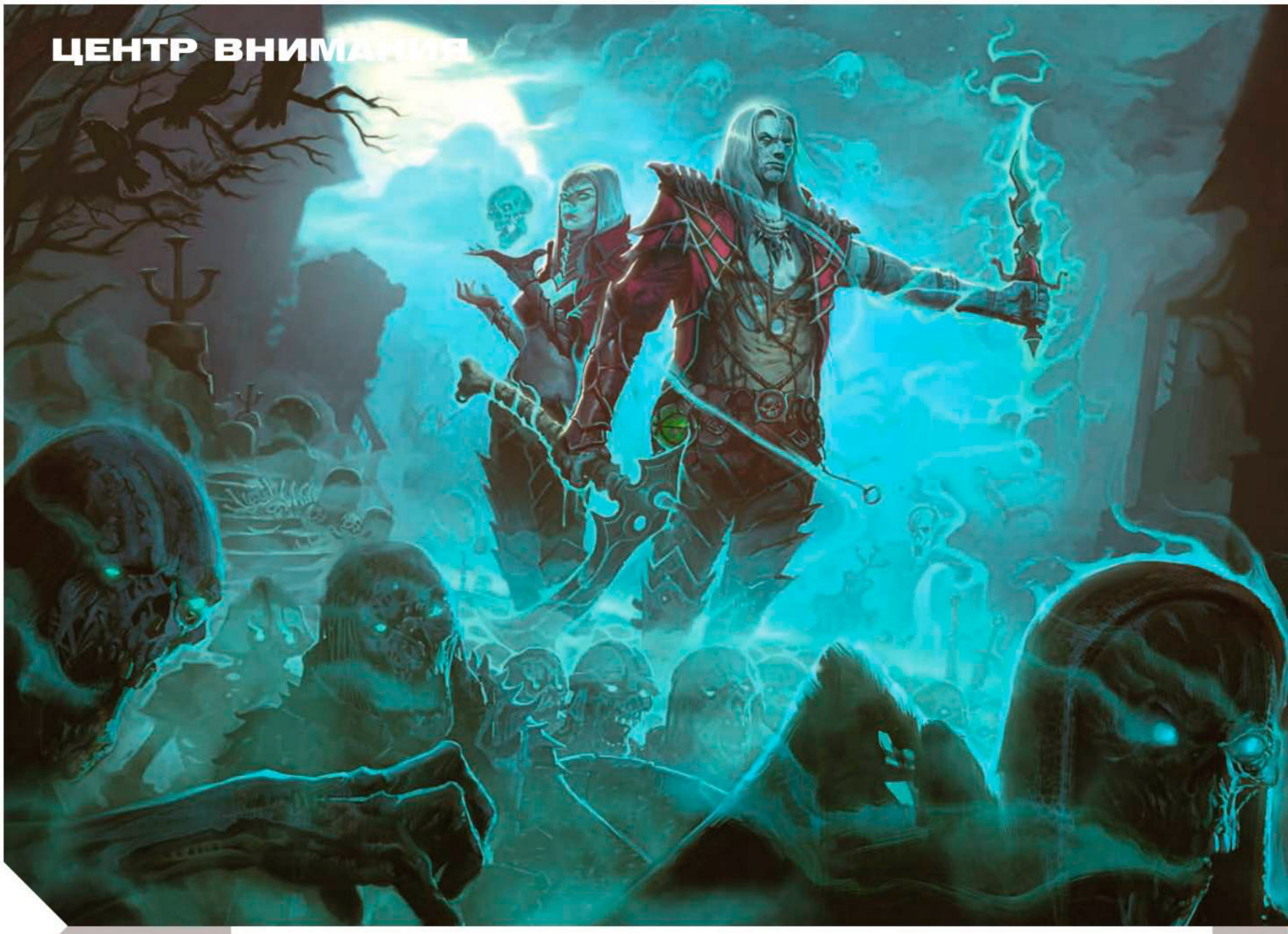
140–143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

140 Новогодний мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Настольная боль

140 НОВОГОДНИЕ КОНКУРСЫ УРВИ СЕБЕ ПОДАРОК!



17 В 2K17

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ПРОЕКТЫ 2017 ГОДА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

На носу Новый год, и наступил тот самый период, когда все проекты, что должны были выйти к началу рождественского покупательского безумия, благополучно добрались до релиза. В ближайшее время не ждите на полках магазинов новых блокбастеров – появляться будут разве что игры, не готовые с ними конкурировать.

Поэтому оценим более отдаленную перспективу, ведь 2017-й обещает быть урожайным. И мы сейчас пройдемся по списку того, чего сами ждем больше всего и вам тоже ждать рекомендуем. Перед вами – семнадцать самых-самых потенциально интересных проектов 2017 года.

Мы опустили регулярные серии вроде **FIFA** и **Just Dance**, а проекты расставили в случайном порядке – чтобы никто не догадался, какой же из них мы ждем пуще всего (как будто после прочтения этой статьи вы не догадаетесь). Поехали!

INJUSTICE 2

INJUSTICE 2

Вторая часть файтинга про битвы супергероев будет мало отличаться от первой по механике. Все те же три кнопки ударов и четвертая, отданная под суперсилу; все тот же блок по своевременному нажатию «назад» или «вниз»; все те же интерактивные арены. Немного возрастет темп: создатели серии, студия **NetherRealm**, неизменно увеличивают скорость происходящего в каждом следующем проекте, будь то **Mortal Kombat** или **Injustice**.

Куда больше изменится подход к персонажам. Теперь их необходимо прокачивать, набирая уровни и одевая своих любимчиков в одежду с разными параметрами. Развитый герой сильнее первоуровне-

HORIZON ZERO DAWN

вого примерно вчетверо, так что все эти доспехи и украшения не просто косметика, а весьма важный элемент геймплея.

Другим будет и ростер героев. Сколько их будет и какие именно, создатели традиционно умалчивают – любят они предъявлять их поштучно, сопровождая анонсы каким-нибудь событием. Но уже известно, что в новички записались Горилла Гродд и Супергерл, а среди старого состава не обойдется без Бэтмена, Супермена и Харли Квинн.

Кампания прямо продолжит историю из первой части – про параллельный мир со свихнувшимся Суперменом. NetherRealm еще в девятом MK доказала, что хороший сюжет и отличная постановка возможны даже в файтинге, так что ждем с нетерпением.

HORIZON ZERO DAWN

Студия **Guerrilla Games** известна в первую очередь как создатели серии **Killzone**. Но, видимо, они устали придумывать новые конфликтные ситуации о противостоянии хелгастов и Межпланетного стратегического альянса и решили радикально поменять сеттинг. Новое поле битвы – Земля, спустя тысячу лет после победы роботов над человечеством. Теперь именно они населяют планету, причем ведут себя как самые обыкновенные животные – пасутся на лужайках, сбиваются в стаи, нападают на одичавших людей.

Главной героиней выступит рыжая красавица Элой, которая в какой-то момент решает докопаться до сути вещей и узнать, что же произошло с человечеством много веков назад. Она профессиональный охотник и умеет расправляться с робозверьем разными способами, но главным ее оружием все же остается лук. А обирая поверженных врагов, она может использовать полученные ресурсы, чтобы скрафтить еще что-нибудь полезное – например, ловушки.

С точки зрения геймплея **Horizon Zero Dawn** позиционируется как ролевая игра в открытом мире с развитыми элементами выживания и экшена. Надо сказать, видеоролики весьма убедительны – с нетерпением ждем возможности поиграться самим.

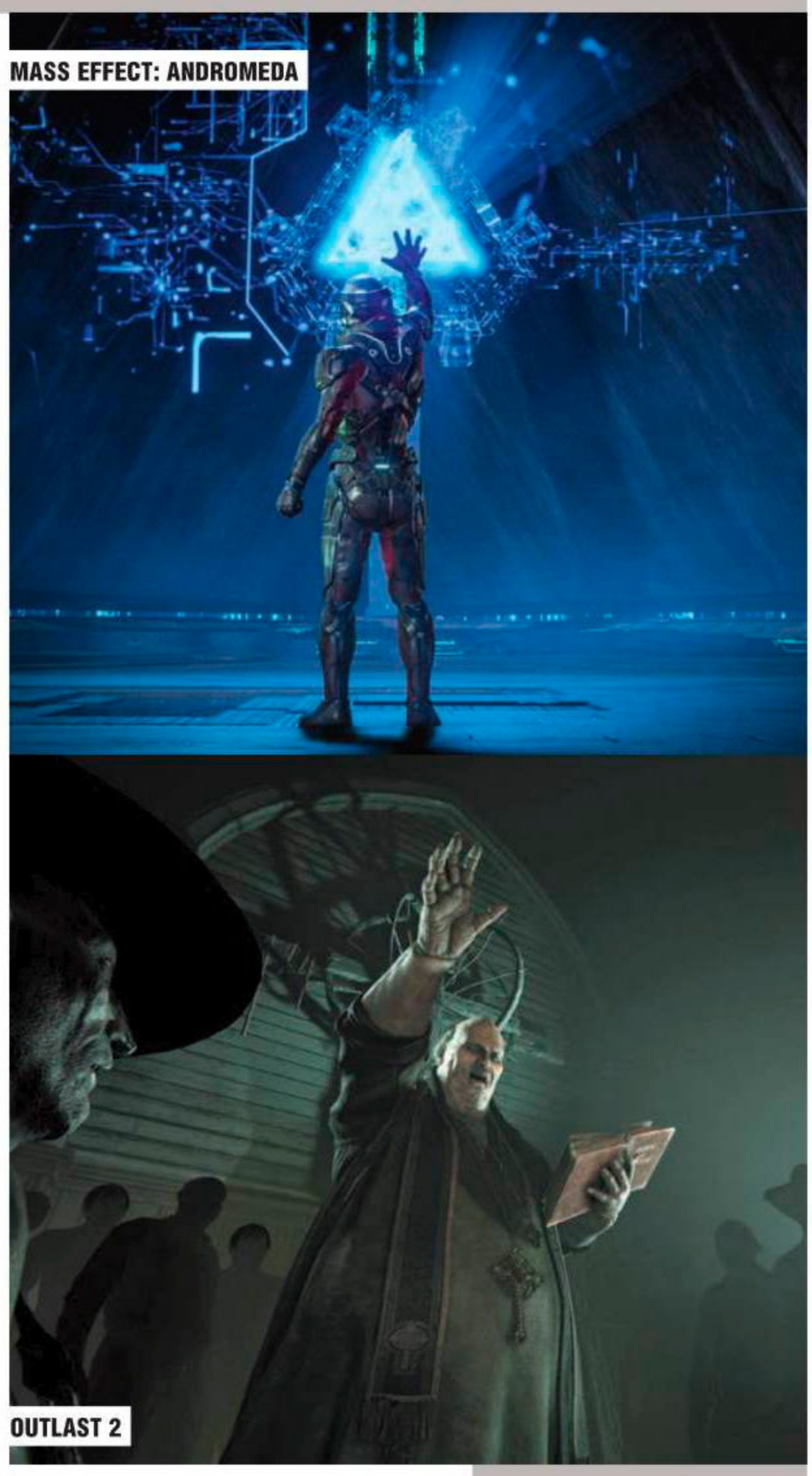
MASS EFFECT: ANDROMEDA

В трилогии **Mass Effect** придраться можно разве что к концовке. Многим она сильно испортила настроение, но даже скомканный финал не отменяет того удовольствия, что мы получали при исследовании космоса, в перестрелках, при общении с напарниками, опять в перестрелках, при развитии своего собственного Шепарда и знакомстве с новыми расами...

Разработчики из **BioWare** запустили новую научно-фантастическую вселенную и сумели развить ее до такого состояния, что расставаться с ней невыносимо больно. И пусть в «Андромеде» уже совершенно другая история и герои, вернуться в этот мир наверняка будет до изумления приятно.

Играть нам предстоит за Скотта или Сару Райдер – брата и сестру, входящих в экипаж корабля «Гиперион». Корабль этот представляет собой ковчег, где мирным криогенным сном почивают представители четырех рас, собирающихся колонизировать ближайшую подходящую планету в галактике Андромеды.

Разумеется, по пути что-то идет не так, корабль отклоняется от курса, теряет связь с базой, и главным героям приходится взвалить на себя обязанности по поиску нового дома. С какими именно проблемами они при этом столкнутся, пока не известно. Но мы уже точно знаем, что в игру вернутся покатушки по поверхности планет на вездеходе «Мако», а в «пешеходных» миссиях появится реактивный ранец, здорово увеличивающий свободу перемещения.



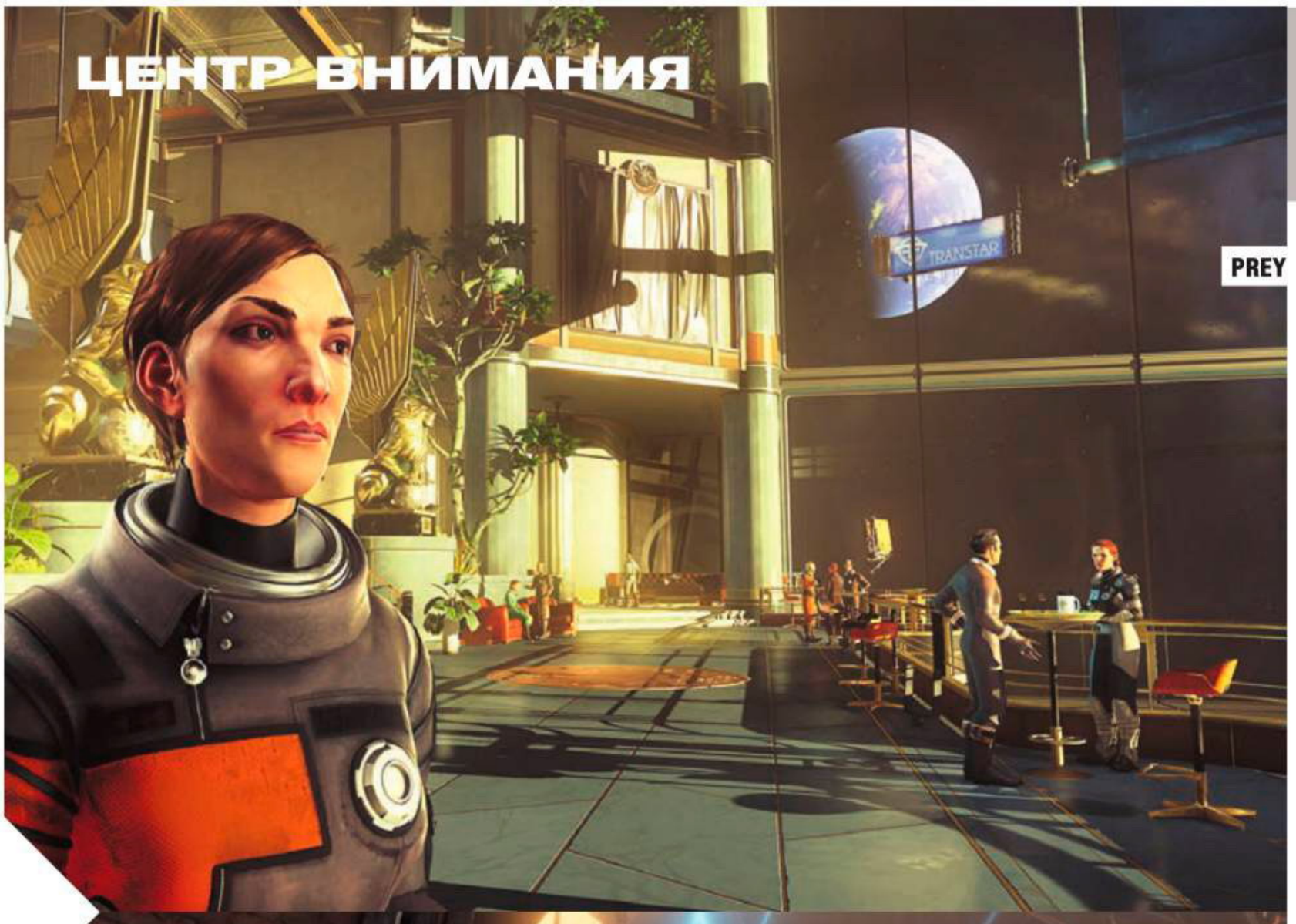
MASS EFFECT: ANDROMEDA

OUTLAST 2

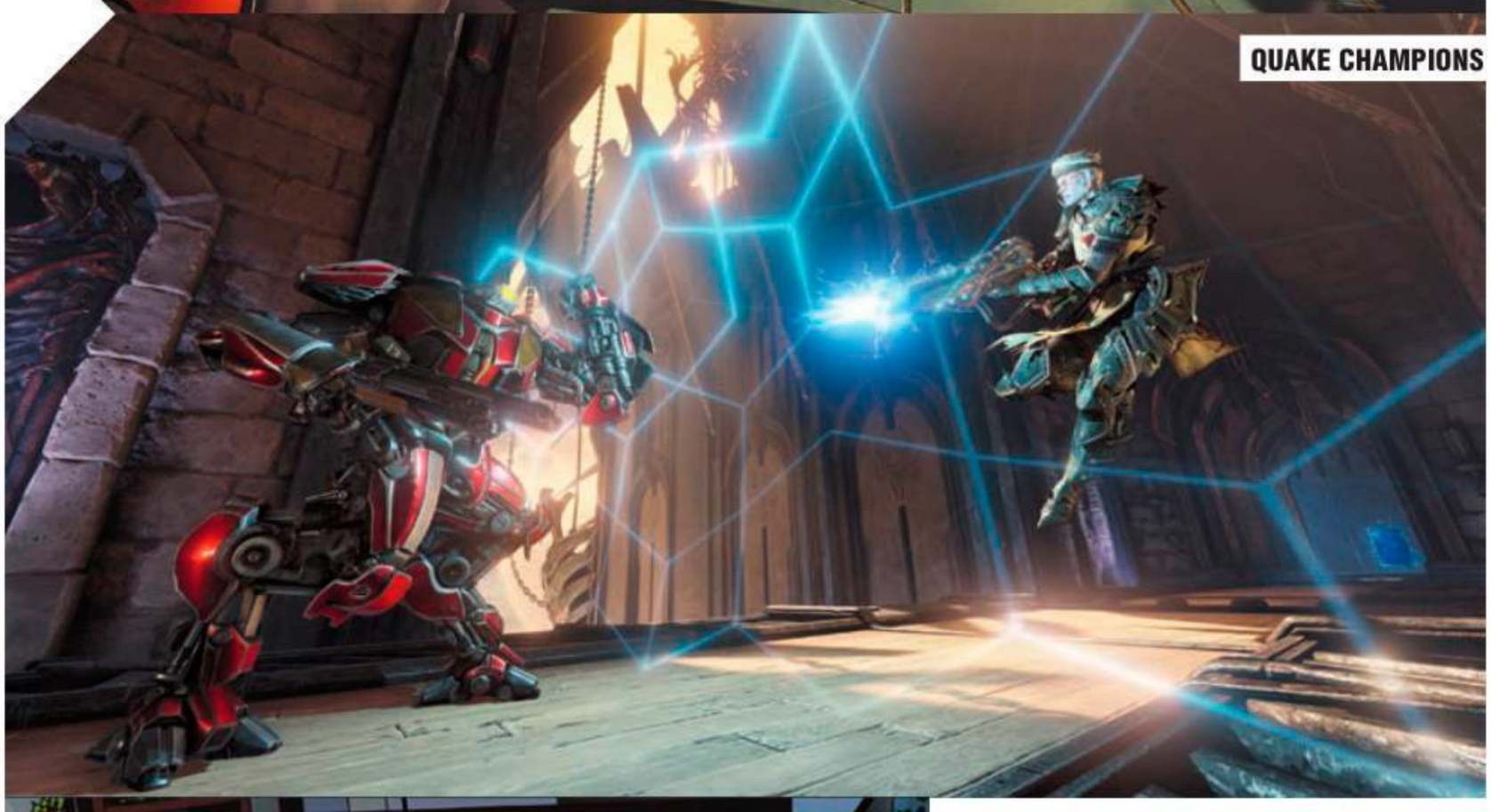
OUTLAST 2

Первый **Outlast** использовал сразу несколько удачных приемов, чтобы пугать игрока. Тут и непроглядная темень, с которой приходилось бороться подручными средствами, и удачные скримеры, всегда застававшие врасплох. Отличный дизайн противников и интерьеров, гнетущая атмосфера, интересная история – игра недаром стала хитом летсплеев и верным способом получить инфаркт, если играть в нее ночью, в грозу и где-нибудь в дачном домике вдали от шума цивилизации.

Вторая часть обещает быть выдержанной в том же духе, плюс у нее появился бюджет. Историю нам расскажут новую – про парочку детективов-самоучек, которых расследование привело в аризонскую глубинку, населенную весьма недружелюбными существами. А смогут ли они оттуда выбраться, зависит уже от нас.



PREY



QUAKE CHAMPIONS

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

PREY

Два ключевых момента, которыми нас собираются завлекать в переосмысленный **Prey**. Во-первых, тем, что это «игра от **Arkane Studios**», что само по себе можно выделить в отдельный поджанр. Во-вторых, полной свободой действий.

На космическую станцию «Талос-1» напали пришельцы, и простой ученый Морган Ю вынужден взяться за оружие, чтобы спасти свою шкуру. Делать он это будет хоть и с оружием в руках, но вовсе не так, как в абсолютном большинстве боевиков со сходным сюжетом. Здесь не будет коридорной структуры уровней – мир открытый, куда хотите, туда и идите.

Ну, если сможете открыть двери или найти обходной путь. Сражаться с монстрами необязательно. Не хотите стрелять – пробегайте мимо, прокрадывайтесь, используйте суперсилы вроде превращения в различные объекты, чтобы избегать конфронтации. Собирайте ресурсы, ведь любой предмет в игре, включая даже квестовые, можно отпечатать на 3D-принтере, был бы чертеж.

На станции есть и другие выжившие, они будут давать задания, но каждого из них можно просто пристрелить, ключевых среди них не будет. Однако, как и в других играх от Arkane, уровень вашей агрессии скажется на концовке, и вряд ли «остаться последним, кто уцелеет» окажется лучшим из вариантов.

В ходе прохождения нам обещают рассказать интересную историю и поднять уйму философских вопросов на тему человечности. И чем тщательнее вы будете исследовать игровой мир, тем больше получите ответов.

QUAKE CHAMPIONS

Всегда приятно видеть триумфальное возвращение старых знакомых. В 2016 году **id Software** внезапно выкатила перезапуск старого доброго **DOOM**, оказавшийся со всех сторон прекрасным. Ну вот разве что, пожалуй, кроме мультиплеера. Он не сказать чтобы однозначно плох, просто видали мы сражения между игроками и поинтереснее. И есть надежда, что в будущем году еще одно такое увидим.

Quake Champions почти один в один копирует механику третьей части – той, что с подзаголовком **Arena**. Нас ждет совершенно чумовая скорость передвижения, распрыжки, поднятие бонусов точно в момент их респауна, стрельба из ракетницы под ноги себе и противникам, долгие тренировки в обращении с рейлганом и много еще того, что когда-то задавало стандарты в киберспортивных состязаниях.

В числе изменений – условно-бесплатная модель распространения да спецумения, разные для каждого из персонажей. Если в **Quake 3** герои отличались только внешним видом, то здесь каждый овладел еще и каким-нибудь хитрым приемчиком – невидимостью, умением смотреть сквозь стены, телепортацией или еще чем-то, что может в определенный момент времени переломить ход боя.

Впрочем, публика уже выражает надежду, что разработчики оставят и режим без всей этой мишуры, – чтобы все находились в равных условиях.

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Первая ролевая игра по мотивам сериала **South Park** получилась просто восхитительной по всем параметрам. Она идеально точно передавала стилистику мультфильма, имела интересную игровую механику, замечательно обыгрывала ролевые штампы и вообще была доверху напичкана фирменным юмором Трея Паркера и Мэтта Стоуна. И у нас есть все основания полагать, что то же самое можно будет сказать и про вторую часть, где прекрасен уже заголовок.

Главным изменением станет смена сеттинга. Если в первой части детишки воображали себя героями фэнтезийного мира, то здесь они

будут супергероями. Классов планируется двенадцать вместо четырех, мечи и магию заменят пистолеты и сверхспособности, а главным героем снова станет Новичок, только-только поселившийся в Южном Парке. Кстати, теперь ему можно будет выбрать пол.

RESIDENT EVIL 7

До сих пор серия **Resident Evil** с каждой новой частью все сильнее отдалялась от хоррора, превращаясь в экшен. Причем экшен не самый интересный: если четвертую часть приняли хорошо, то выход шестой отпугнул немалый процент поклонников.

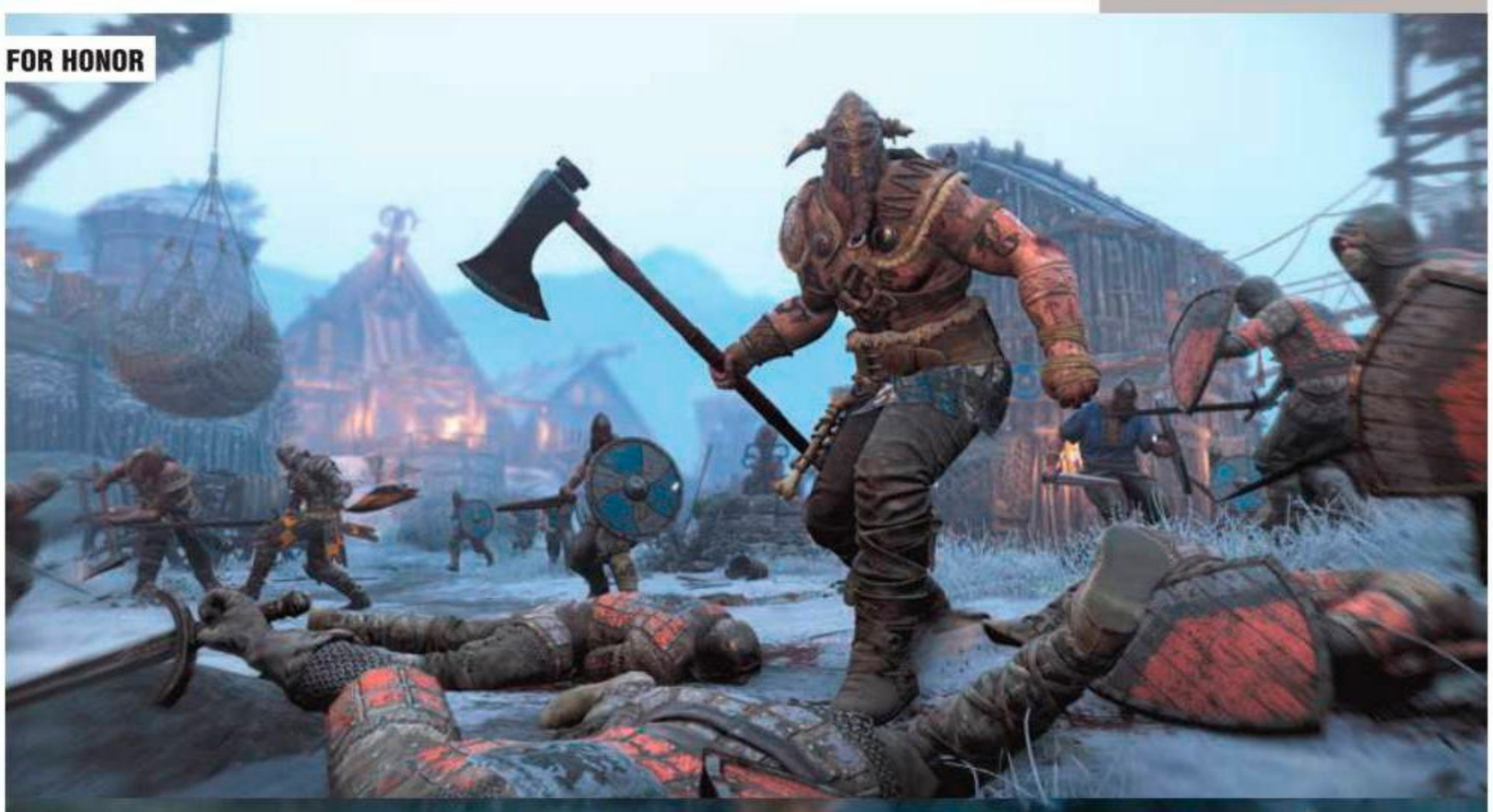
И тут разработчики вдруг решили сменить курс и заявили седьмую часть в жанре рафинированного survival horror. С видом от первого лица, неспешным перемещением, очень редкой стрельбой и жуткой атмосферой со скримерами и шорохами по углам. Несмотря на наличие какого-никакого вооружения, схватка даже с одним противником может стать большой проблемой – в большинстве случаев лучше убежать или спрятаться. Вернутся в игру и головоломки.

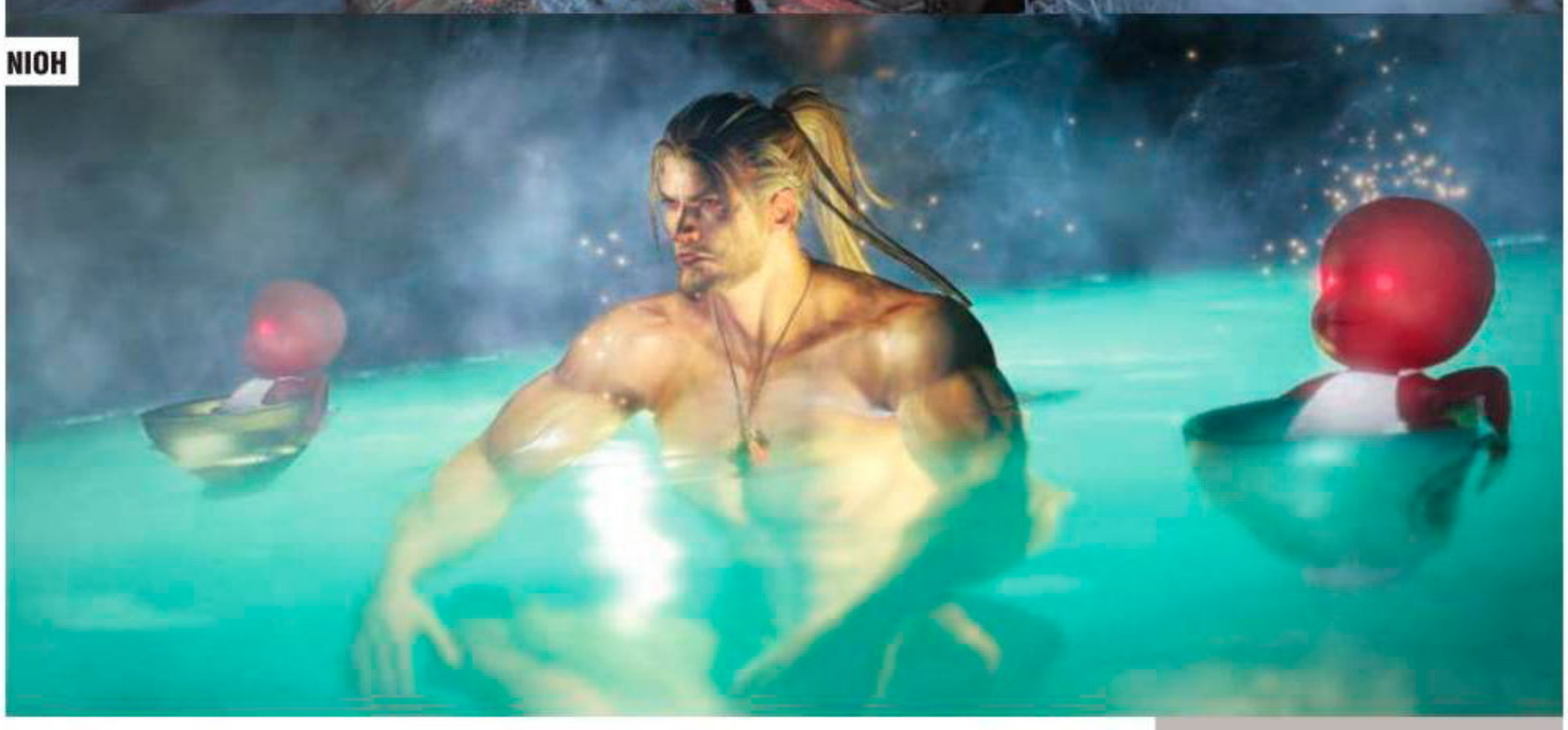
Новым главным героем станет некто Итан, разыскивающий пропавшую супругу. Связь с предыдущими частями серии наверняка будет, но пока что игроки замечают скорее сходство с другой серией ужастиков – **Silent Hill**. Впрочем, **Silent Hills** все равно никогда не увидит свет, так что седьмой Resident Evil имеет все шансы стать адекватной заменой. Кстати, сами разработчики утверждают, что все совпадения строго случайны и свою игру они задумывали такой задолго до анонса от Гильермо дель Торо и Хидэо Кодзимы.

FOR HONOR

Красноречивее всего об этой игре говорит ее будущая обложка – на ней изображен полуголый викинг, европейский рыцарь в доспехах и японский самурай с катаной, готовые выяснять отношения. Да, это будет именно фехтовальный слэшер, где сражаться друг с другом станут представители трех небезызвестных культур. И если вам не чужды споры о том, чье вооружение и техника боя в те века были эффективнее всех, то в **For Honor** вы сможете доказать свою правоту на практике.

Конечно, вряд ли игра будет иметь много общего с исторической действительностью, но это же не главное. Главное – боевая система, а она ожидается очень сложная и интересная.


FOR HONOR

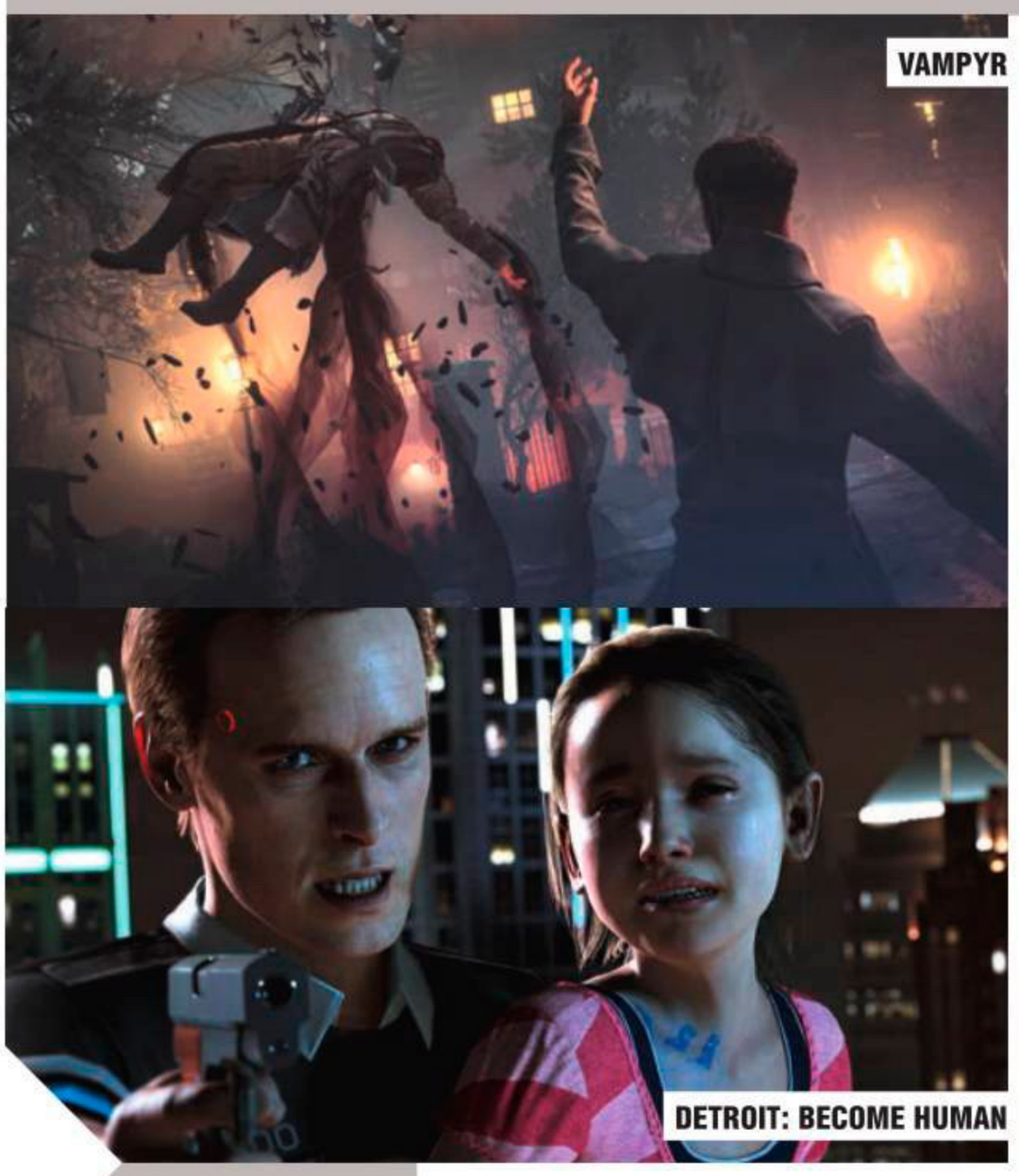

NIOH

RESIDENT EVIL 7

NIOH

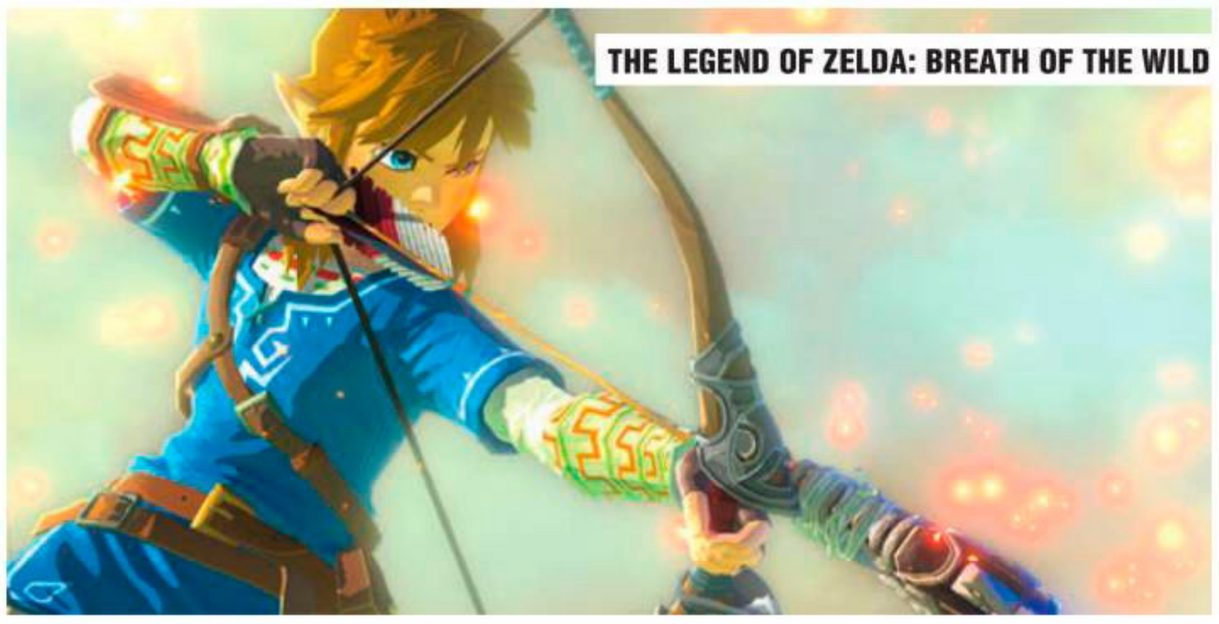
На 2017 год вообще-то заявлено довольно много игр в жанре ролевого боевика: например, **Scalebound** от **PlatinumGames**. Но мы тут редакторским произволом остановились на **Nioh**. Возможно, сыграла роль любовь автора материала к серии **Dead or Alive**, но никто ничего не докажет!

Игра эта с историческим уклоном и рассказывает о приключениях британского мореплавателя Уильяма Адамса, которого занесло в Японию периода Сэнгоку Дзидай («Эпоха воюющих провинций»). Геймплейно она походит на серию **Souls** или, если угодно, **Bloodborne**. Такие же хардкорные сражения, уйма оружия, блоки и перекаты. Приятным бонусом выступит постижение искусства ниндзюцу. А в целом игра предназначена для тех, кто, во-первых, не наигрался в Souls, а во-вторых, любит японскую стилистику. Тем, кому хочется чего-нибудь более футуристического, имеет смысл обратить внимание на проект **The Surge** от авторов **Lords of the Fallen**.


VAMPYR

DETROIT: BECOME HUMAN

ELEX


THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

VAMPYR

Это, наверное, был бы просто очередной непонятный проект про вампиров, если б в послужном списке создателей не было игры **Life is Strange**. История про девочку-подростка, умеющую перематывать время, получилась настолько впечатляющей, что мы волей-неволей верим в способность этих людей сварганить что-то оригинальное и захватывающее и на вампирскую тематику.

Действие игры происходит в Лондоне 1918 года, где царит эпидемия... гриппа. Да, никакой вам чумы или моровой язвы, но люди мрут один за другим, а мы выступаем в роли доктора, призванного это безобразие прекратить. Подвох в том, что наш герой, Джонатан Рейд, – вампир, и людей-то он, конечно, спасает. Но некоторых придется убивать, чтобы не умереть от голода.

Игра будет постоянно ставить игрока перед моральным выбором. Спасти всех, очевидно, не получится, но как сделать так, чтобы выжило побольше?.. Ну или черт с ними, выпьем из них всю кровь и станем самым могущественным вампиром в округе? Ох, чуем, будет над чем подумать.

SYBERIA 3

ELEX

Компания **Piranha Bytes** вписала себя в историю благодаря игре **«Готика»** и второй ее части, закрепившей успех. К сожалению, с той поры авторы так и не смогли превзойти самих себя, каждая их новая игра воспринималась как «почти то, что надо, но раньше все равно было круче».

Ну и вот, закончив эпопею о трех частях под названием **Risen**, они объявили о создании ролевой игры в совершенно новом сеттинге. На сей раз нас ждет не фэнтези, а постапокалипсис, хотя и немного нестандартный. Это будут не выжженные пустоши, а вполне зеленый и цветущий мир, возникший на останках былой цивилизации. Кроме того, в результате катастрофы люди научились обращаться с магией, поэтому развитие пошло совершенно другим путем.

Нам опять предстоит выбор между по-разному настроенными фракциями, опять нужно развивать персонажа от неумехи до непобедимого бойца... Словом, заниматься всем тем, к чему приучали ролевки от Piranha на протяжении последних лет пятнадцати. Только на этот раз у нас будет еще и джетпак. И мы опять лелеем надежду, что разработчики таки смогут сделать «ту самую Gothic» – с ее непередаваемой атмосферой и одним из лучших в истории эффектом погружения в виртуальный мир.

SYBERIA 3

Первая и вторая части **Syberia** вышли буквально подряд – изначально история про Кейт Уолкер, аниматроники и мамонтов должна была уложиться в одну игру. Но в ходе разработки бельгийский художник Бенуа Сокаль решил разделить сюжет пополам, чтобы облегчить себе работу. А потом пообещал когда-нибудь выпустить продолжение и пропал на долгие годы. Время от времени появлялся вновь, говорил, что работа идет, и снова пропадал.

Мы пообщались с Бенуа ровно три года назад. Мы тогда узнали, например, что третья часть начнется на том самом месте, где закончилась вторая, а действие будет происходить в Чернобыльской зоне отчуждения. Только не в той, что рисовал нам **S.T.A.L.K.E.R.**, а в более приближенной к реальности – где в отсутствие человека дикая природа снова берет свое, дома зарастают зеленью, а непуганые животные бродят прямо по бывшим городским улицам.

Сразу после этого мсье Сокаль снова исчез с горизонта, так что концепция могла сорок раз поменяться. Как бы то ни было, недавно наконец-то появился первый геймплейный ролик и вроде как даже дата релиза – первый квартал 2017 года. Верить этому или нет, решайте сами. Но очень хотелось бы, ведь первые две части недаром считаются

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 3

одними из лучших квестов всех времен и народов – с трогательной историей, интересными головоломками, непередаваемой атмосферой и обаятельной главной героиней.

DETROIT: BECOME HUMAN

Компания **Quantic Dream** известна как главный разработчик игр в жанре интерактивного кино. Время от времени на их территорию вторгаются (и небезуспешно) то **Telltale Games** со своим мультяшным стилем, то вдруг дерзкие новички **Supermassive Games** с ужастиком **Until Dawn**. Но компания Дэвида Кейджа годами нарабатывала репутацию, демонстрируя, на что способны технологии motion capture и игровые консоли, если грамотно ими распоряжаться.

В 2012 году студия выпустила короткометражную технодемку **Kara** – про девушку-андроида, которая внезапно осознала себя после сборки и упросила инженера не разбирать ее такую бракованную снова. На тот момент видео лишь демонстрировало возможности третьей PlayStation и обсчитывалось в реальном времени на, казалось бы, слабом и устаревшем железе, притом что графика там была чуть ли не фотореалистичная.

А три года спустя Quantic Dream объявила, что история получит продолжение в виде полноценной игры. Сюжет обыграет популярную нынче тему: может ли искусственный организм заслужить себе место в человеческом обществе. По словам разработчиков, от выбора игрока будет зависеть намного больше, чем в предыдущих играх студии, – во всяком случае, слова «вы сможете повлиять на мир» в интервью встречаются регулярно.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 3

Стратегии в реальном времени, бывшие самым популярным жанром на переломе тысячелетий, сейчас встречаются редко. Самое время заполнить пробел другой знаменитой стратегической серией.

По игровой механике **Dawn of War 3** – нечто среднее между первыми частями. Вернется постройка баз, хотя и в более простом виде. От второй игры останется могучий тактический элемент и супербойцы, способные в одиночку заменить целую армию.

Фракций пока заявлено три: космодесантники, представленные отрядом Кровавых Воронов, эльдары и орки. Правда, в будущем их может стать сколь угодно много – для серии вообще характерны многочисленные дополнения с новыми воюющими сторонами.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Серия про Зельду – один из главных двигателей продаж консолей от **Nintendo**. **Breath of the Wild** будет уже девятнадцатой по счету главой в приключениях остроухого Линка, и, видимо, именно она станет главным аргументом в пользу покупки Nintendo Switch. Во всяком случае, на первых порах. Хотя проект выйдет и на Wii U, что несколько умаляет ее эксклюзивный статус. Впрочем, слухи гласят, что к старту продаж Switch игра еще не будет готова.

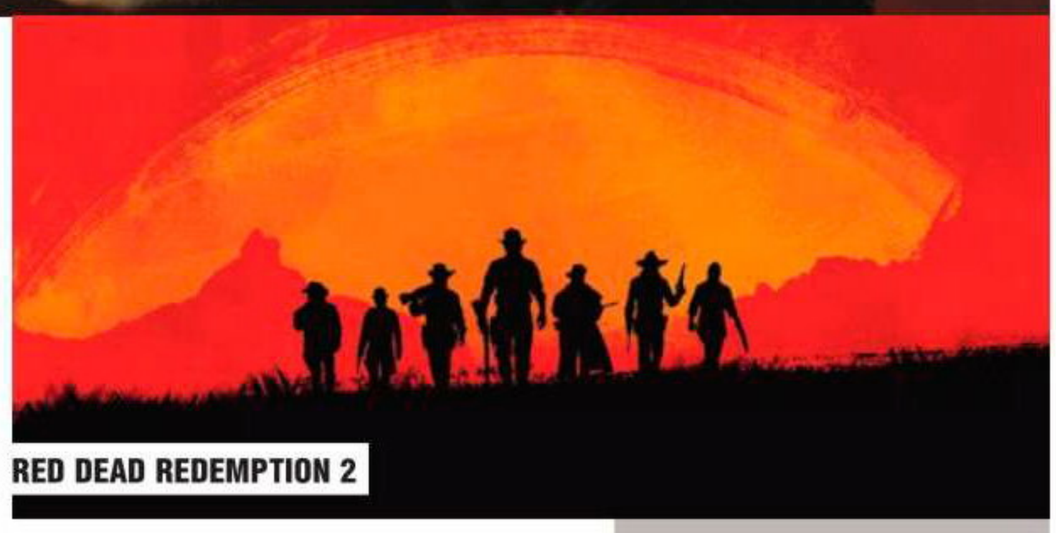
Breath of the Wild будет привлекать аудиторию огромным открытым миром и новыми механиками, завязанными на реалистичную физику. Линк сможет прыгать и карабкаться, что расширяет возможности для исследования мира.

RED DEAD REDEMPTION 2

Анонс второй части лучшего вестерна в видеоиграх обошелся почти без подробностей. Разработчики из **Rockstar Games** умело раззадорили публику картинками в своем твиттере, а потом показали коротенький ролик... и все. Тишина. Но главное – сразу назвали дату выхода. Ждать продолжения предстоит до осени 2017-го.

А в самом видео все как положено: скачут всадники, катаются дилижансы, стадо бизонов бежит наперегонки с паровозом. Графика и в первой части впечатляла немало, здесь же все стало только красивее.

О чем поведает история, пока не известно. Ясно, что про нелегкую жизнь в условиях Дикого Запада в конце XIX века. Но кто будет главным героем, каковы его мотивы и кому принадлежат семь силуэтов на обложке игры – нам еще только предстоит узнать.



RED DEAD REDEMPTION 2

А главной фишкой второй части должен стать мультиплеер. Видимо, успех **GTA Online** убедил компанию, что без сетевых режимов нынче никуда. Судя по обрывочным сведениям, встроен он будет прямо в основную игру. Значит ли это, что сюжет можно будет проходить в кооперативе? Было бы неплохо, но в Rockstar обычно тщательно хранят сведения об игре в тайне, и нам остается только гадать.

■■■

Вот такой вот внушительный список. Где-то тут могли быть и **Kingdom Come: Deliverance**, и **Torment: Tides of Numenera**, но эти игры уже столько раз переносили, что про них можно почитать в аналогичном материале прошлого года. **Shenmue 3** заявлена на декабрь, но, учитывая масштаб работы, нас гложут сомнения. Возможно, выйдет еще и **Star Citizen**, но там дата выхода «еще не объявлена», а верить слухам про **Left 4 Dead 3** или **S.T.A.L.K.E.R. 2** в наше время уже даже неприлично. Но все-таки... Ну а вдруг? ■

PREY

ЗДЕСЬ ДОБЫЧА – ЭТО ВЫ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЧТО: Пресс-показ
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 2017 год

Где-то очень глубоко в душе нас грызет червячок сомнения, очень похожий на того, который возник после пресс-показа **No Man's Sky**. То, что рассказывают про **Prey**, звучит очень-очень интересно. Вы можете превращаться в любые мелкие предметы! Вы можете идти куда угодно по открытому миру космической станции и обследовать все ее уголки! Вы можете решать задачки абсолютно любым способом, включая те, до которых не додумались сами разработчики!

Это, конечно, не квинтиллионы планет с процедурно-сгенерированными обитателями. Но, тем не менее, вопрос возникает примерно тот же.

КАК В ЭТО ИГРАТЬ-ТО?!

Коротко мы познакомились с Prey еще на QuakeCon 2016, где стало ясно, что нас ждет игра про захваченную пришельцами станцию «Талос-1», перестрелок там будет не очень много в пользу исследования мира, любой предмет, включая оружие и штуковины для прокачки умений, можно будет отпечатать на 3D-принтере, а к предыдущей Prey про индейца и порталы игра не имеет никакого отношения.

На презентации в Остине геймпады в руки журналистам так и не дали. Разработчики играли сами, при этом принимая заявки от зрителей: куда пойти и что там сделать. Показали нам целых три локации, и, как оказалось, все они совершенно друг на друга не похожи.

К примеру, действие в одной из них – системе гравитационных туннелей G.U.T.S. – происходит в невесомости. В памяти живо всплывают эпизоды из **Dead Space**, но там они были короткие – просто для разнообразия геймплея. Здесь же летать туда-сюда предстоит, судя по всему, регулярно (для чего, кстати, имеет смысл апгрейдить джетпак, но об этом ниже).

ЛУННЫЙ МАККЛЕЙН

Но чтобы куда-то попасть, недостаточно просто долететь до нужного люка и в него вылезти. Скорее всего, он будет заперт. Или завален хламом. Или вообще сломан, и нужно будет искать обходные пути через вентиляционные системы.

При этом каждую ситуацию дают разрешить по-разному. Завал можно разбросать взрывами или голыми руками, а можно сдуть его в сторону, отыскав неподалеку включатель воздушных потоков. От закрытой двери можно найти код – или просто взломать замок, если прокачан нужный навык. Еще дверь можно обойти по вентиляции, а если вентиляторы там будут мешать, то покорежить их оружием или залепить знаменитой клеевой пушкой (ее позиционируют как одну из главных фишек игры, как в свое время это было с гравипушкой в **Half-Life 2**). Не подходят предыдущие варианты? Можно превратиться во что-то мелкое и твердое и пролететь между лопастями вентилятора. Или заклинить их тем самым мусором, от которого вы избавлялись, чтобы открыть соседнюю дверь.

Собственно, большая часть загадок в игре как раз и строится на интуитивном использовании любых имеющихся у вас возможностей. Это не классические головоломки, которые обычно имеют одно верное решение (набросайте кирпичей на один край доски, чтобы второй поднялся и вы

ЗИМНИЙ САД под куполом. Станция вращается в реальном времени, и какое-то время можно и нужно потратить, наблюдая за перемещением небесных тел снаружи

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО СИСТЕМЕ G.U.T.S. требуют стойкого вестибулярного аппарата. А еще тут водятся мелкие монстрики цистоиды, которые реагируют на движение, подлетают и взрываются. Отвлекайте их бросанием хлама во все стороны

ТЕ САМЫЕ ГРАНАТКИ, которые всасывают все вокруг себя, превращая в шарики ресурсов. Они могут «переработать» и некрупного монстра, и даже самого игрока, так что будьте осторожнее

смогли допрыгнуть). Это именно что некие жизненные коллизии, которые, как все мы прекрасно знаем, часто случаются на атакованных пришельцами космических базах. И если в играх вы задумываетесь о том, почему нельзя просто навалить груду хлама и вскарабкаться по ней наверх, а не обходить три уровня в соответствии с задумкой геймдизайнера, то Prey – это игра очень даже для вас.

К примеру, на другом уровне разработчики показали шахту сломанного лифта – вполне стандартный эпизод для видеоигр. Вместо традиционной починки лифта путем поиска запчастей тут можно просто построить клеевой пушкой лесенку и вскарабкаться по ней, избавив себя от лишней головной боли.

Правда, так придется делать каждый раз, когда вам приспичит подняться, так что, возможно, заняться починкой все-таки стоит. Словом, все остается на ваше усмотрение: путешествуйте хоть по потолку и стенам (если найдете способ), перед нами тот самый случай, когда создатели игры это только поощряют.

АПАРТАМЕНТЫ С ВИДОМ НА ЗЕМЛЮ

Вышеупомянутый уровень с лифтом, кстати, называется «Арборетум» и представляет собой гигантский прозрачный купол на самой вершине космической станции. Здесь можно в реальном времени наблюдать, как станция вращается вдоль вертикальной оси: мимо иллюминаторов величаво проплывают Луна и наша голубая планета. Здесь же расположен и гидропонический сад с плодовыми деревьями. Не стоит думать, что интерьер «Талоса-1» ограничивается одними лишь коридорами да каютами.

Разработчики вообще очень ответственно подошли к дизайну станции, что, впрочем, для **Arkane Studios** вполне характерно. За основу снова взят стиль ар-деко, но тут его постарались как следует модифицировать под эпоху завоевания космоса. Результат гордо окрестили нео-деко – это любопытная смесь старины, электроники времен БЭСМов из шестидесятых годов и вполне типичной футуристики. Кстати, за образец были взяты интерьеры отеля Viceroy. Если вас занесет в Нью-Йорк или,

ЗДАКАЯ ВОТ НЕПРИЯТНОСТЬ не стоит ровным счетом никакого внимания, если у вас есть клеевая пушка. Залепите сопла и спокойно проходите. Кстати, если пальнуть по газовой трубе, можно создать фонтан огня в произвольном месте

там, Абу-Даби, сможете поискать знакомые по игре элементы.

А еще создатели отразили в игре то, что станция строилась постепенно: локации будут сильно отличаться друг от друга. Помните трепет, с которым мы рассматривали старые здания Aperture Science в **Portal 2**? Здесь ожидается примерно то же самое. По мере спуска на нижние ярусы мы будем видеть другую архитектуру – вплоть до самой старой психоскопической лаборатории, где, между прочим, полным-полно надписей на русском языке, ведь, по игровой предыстории, станцию начинали строить США в содружестве с Советами. Никакой холодной войны и железного занавеса: в игровой вселенной Prey Кеннеди остался жив после покушения, и где-то с этого места история начала развиваться совершенно по-другому.

Я ЗНАЛ ТЕБЯ ПРИ ЖИЗНИ…

Третья показанная локация называлась «Каюты персонала», и именно она была ближе всего к тому, что мы обычно представляем себе при словах «космическая станция». Длинные коридоры с однообразными дверями в комнаты, столовая, клуб, санузел, спортзал. Каждая дверь подписана, почти каждая – заперта.

Но! Если вы будете внимательно осматривать трупы, то, во-первых, обнаружите, что безымянных среди них нет, и эти имена вы уже наверняка встречали на каютах. А во-вторых, у них в карманах или, например, в голосовых записях может обнаружиться ключ, который позволит открыть и обыскать отсек. В каютах можно не только найти полезные ресурсы и оружие, но и получше изучить игровой мир, посмотреть, кто как живет (вернее, жил), и глубже проникнуться атмосферой.

3D-ПРИНТЕР напечатает вам все необходимое – главное, обеспечьте его исходным материалом

А часть замков наверняка можно будет и просто взломать.

На этом уровне разработчики продемонстрировали одну из сюжетных головоломок. Для того чтобы открыть дверь, нужно сказать кодовую фразу. Вслух. И именно голосом владельца, чтобы система могла его распознать.

Но что делать, если обладательница голоса давно мертва? Выход есть: надо собрать по окрестностям ее аудиозаписи, чтобы на их основе синтезировать нужные слова.

Дальше снова начинается нелинейность. Вам не нужно искать какую-то конкретную запись. Вам не нужно отыскивать их все. Вам нужно всего несколько минут для образца, а их можно много где обнаружить – в личных дневниках, в записях автоответчика, в голосовых объявлениях. Что именно вы из этого обнаружите и где, опять-таки дело ваше.

ПАНОПТИКУМ

Разумеется, свободному перемещению по станции будут мешать не только запертые двери, но и монстры. С мимиками –

НА СТАНЦИИ погибло хоть и большинство, но далеко не все. Но вы, кстати, можете это исправить, без разговоров стреляя в каждого встречного. Это повлияет на концовку, но к сюжетному тупику не приведет

ЕСЛИ ЗАБЫВАТЬ посматривать вверх, можно ненароком наткнуться на неприятности. Вон тот кокон лучше обойти или всадить в него заряд дроби превентивно

ТА САМАЯ КЛЕЕВАЯ ПУШКА, без которой космонавту нынче никак. Стреляет она ультрапрочной монтажной пеной, которой можно как обездвиживать монстров, так и использовать для возведения различных конструкций

мелкими паукообразными тварями, которые умеют принимать вид других предметов, – нас познакомили еще на первой презентации. С фантомами – бывшими людьми, превратившимися в чудовищ, – тоже, хотя на этом пресс-туре разработчики обмолвились, что их будет несколько видов.

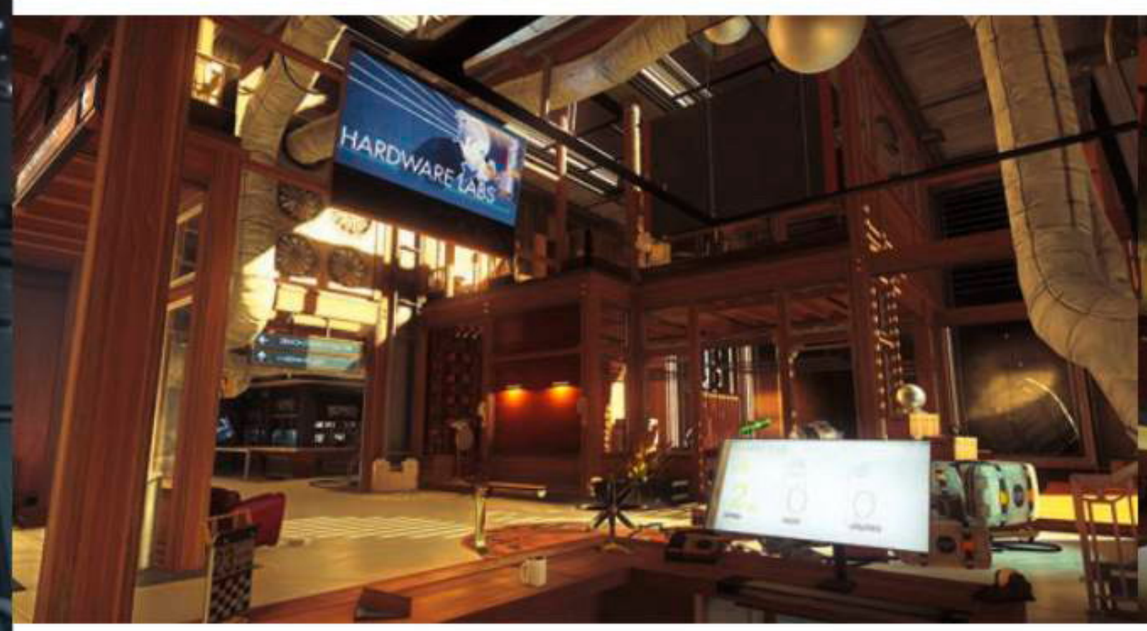
В этот раз нам представили еще двух новых пришельцев, и оба внезапно напомнили о знаменитой игре S.T.A.L.K.E.R. Первый противник – «полтергейст», и умеет он (да-да) становиться невидимым и швырять в вас предметами окружения. Выдает его лишь колебание воздуха да легкое мерцание, так что готовьтесь смотреть в оба и палить на звук.

А второй напоминает Контролеров. Он бесхитростно зовется Телепатом и умеет обращать в зомби всех встреченных людей. Впрочем, тут это процесс обратимый, и после смерти монстра все его жертвы просто падают без сознания. Что, кстати, лишний раз ставит игрока перед выбором: убивать нападающих «зомби» или просто избегать контакта с ними, стараясь прикончить только самого Телепата. Как и в серии **Dishonored**, от степени вашей кровожадности будет очень сильно зависеть концовка.

А еще Телепат умеет временно лишать вас пси-способностей, о которых разговор отдельный. Во-первых, кроме трех основных веток прокачки (инженерия, наука и безопасность), у вас очень скоро появятся еще три «пришельческие»: морфинг, энергия и телепатия. Чтобы их изучать, мало вкладывать в развитие местный аналог Праксиса, умения нужно еще и подсмотреть у инопланетян.

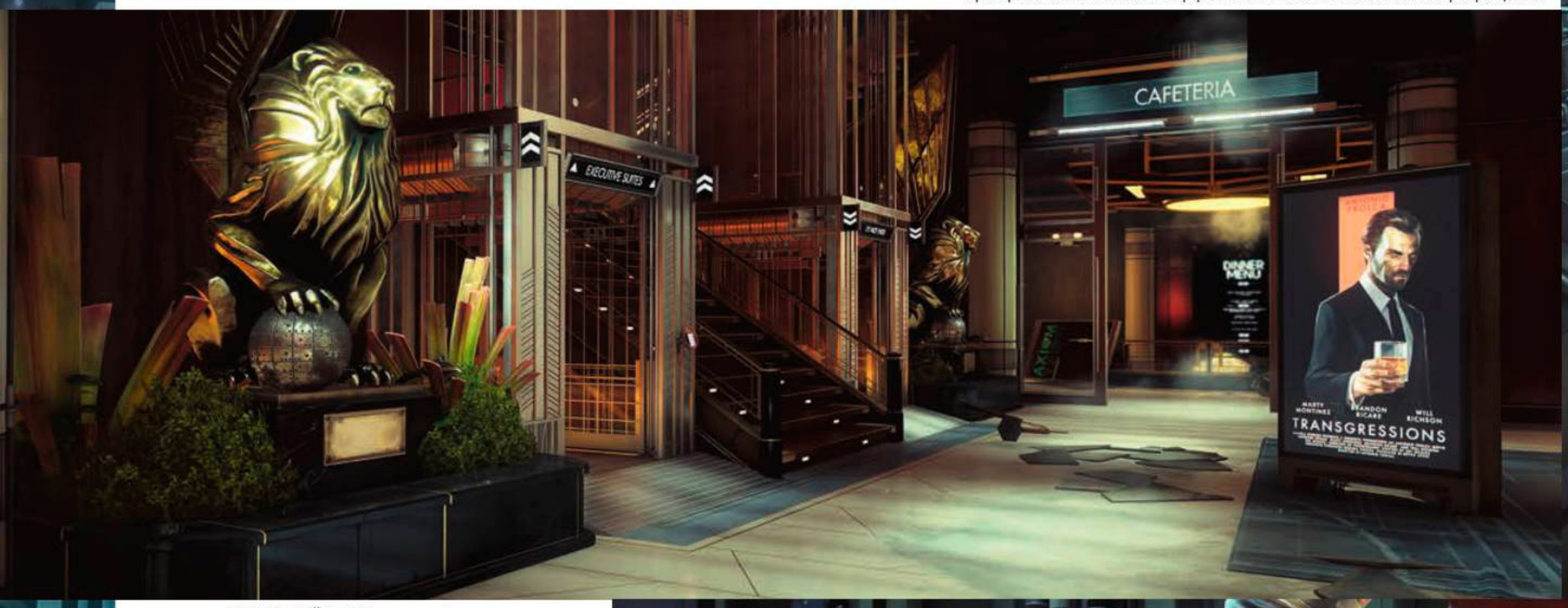
Для этого служит специальный сканер, называемый психоскопом. Он позволяет отыскивать противников даже сквозь стены, а еще извлекать из них информацию, если повезет и монстр даст себя изучить. Первое сканирование подскажет, как монстр называется, а каждое следующее при встречах с другими особями – добавит о нем еще немного данных. И так до тех пор, пока вы не сможете освоить (а впоследствии и улучшить) те же умения, которыми владеют пришельцы: у мимиков вы подсмотрите способности к трансформации, у фантомов – к телекинезу, пирокинезу и черт знает каким еще «кинезам», у телепатов – к управлению сознанием на расстоянии.

Впрочем, каждое такое изученное умение будет приближать вас к опасной черте,



ВЫВЕСКА гласит «лаборатория аппаратных средств», но выглядит все как лобби отеля. Оно и неудивительно – с учетом того, что разработчики брали за образец интерьеров

ПРИ ОДНОМ только взгляде на эту гранатку не остается никаких сомнений, что игру делали создатели Dishonored. Слева, кстати, сторожевой робот. При прокачанном навыке морфинга вы тоже сможете в таких превращаться



РАЗВОДНОЙ КЛЮЧ – лучший друг выжившего при атаке монстров на космическую станцию. Мы это со времен System Shock 2 помним

за которой вас перестанут считать человеком и начнут принимать за чужого. Касается это и немногочисленных выживших обитателей, и систем безопасности, запрограммированных на отстрел инородных тел, так что это еще один выбор из тех, над которыми предстоит крепко подумать.

ЗАВТРАК КОСМОНАВТА

«Человеческие» умения можно изучать без опаски: взлом позволит проникать куда нужно, починка – восстанавливать оружие (оно тут довольно быстро ломается), личные дневники (только мастер ремонта сможет извлечь записи из разбитого планшета), прочую технику. Изучение наук позволит препарировать пришельцев, чтобы извлекать из них ресурсы и создавать все более сложные механизмы. Но за пси-силами прячется отдельный пласт геймплея, так что устоять будет непросто.

Всякие там кинетические бомбочки и огненные шары используются совсем не так, как обычное оружие. При активации спецспособности игра немедленно ставится на паузу, давая возможность тщательно обдумать следующий ход. Правда, если в «паузе» вы начнете двигаться, то и окружение мгновенно «оттает» вместе с вами. Замрете вы – замрет и мир. Да, все как в не так давно вышедшем **Superhot**, даже гадать не нужно, откуда разработчики позаимствовали идею. Но тут важно учитывать, что у многих пси-сил есть и вполне мирное применение: тот же пси-толчок можно использовать, чтобы просто запрыгивать на большую высоту.

Еще в игре есть рудиментарные элементы «выживастика»: герой может получить травму, облучиться радиацией, отравиться. Проголодаться. Смерть без еды вам грозить не будет, но только в сытом состоянии персонаж согласен регенерировать здоровье.

На отдельный индикатор выведено состояние скафандра, который тоже можно ненароком повредить и остаться без какого-нибудь функционала вроде джетпака. Последний, впрочем, позволяет летать только в невесомости, а там, где гравитация на месте, даст разве что спланировать с большой высоты без риска переломать ноги. Скафандр тоже можно улучшать, увеличивая запас брони, кислорода и реактивного топлива.

АВТОРЫ ОДНОЙ ИГРЫ

Как сказали сами разработчики, еще с выпуска **Arx Fatalis** в 1999 году они продолжают делать Arx Fatalis за Arx Fatalis'ом – только в разных сеттингах и с разными названиями. Где-то уклон делается больше в экшен, как в **Dark Messiah of Might and Magic**, где-то – в стелс, как

ВОТ ОН, страшный и ужасный Телепат. В дальнейшем в игре встретятся еще его модификации – Технопат и Ткач

БЕСФОРМЕННОСТЬ моснтров делает их действительно пугающими

в Dishonored. Ну а в Prey нас ждет уклон в исследования и головоломки.

Стрельба в игре действительно ощущается очень странно, Prey явно не про это. Стычка с очередным монстром – это не проверка на меткость и реакцию, а именно что тест на ушлость. Сумеет ли мимик обмануть бдительность и под видом чемодана остаться в тылу, чтобы потом напасть самым коварным образом? Смогут ли фантомы опознать игрока в катящейся по полу кружке, которая хочет только дернуть за рычаг в другом конце комнаты и укатиться обратно (в бой же вступать необязательно)?

Совсем без стрельбы обойтись не удастся, потому что некоторые противники играют роль «боссов»: они обязательны к уничтожению, чтобы можно было пройти дальше. Но расчетливый игрок наверняка сможет свести эти битвы к паре выстрелов в упор по лишенному пси-сил и подвешенному в воздухе монстру. Впрочем, о том, есть ли в игре какое-то оружие, кроме лазера, пистолета да дробовика, нам пока не рассказывают.

Возвращаясь к No Man's Sky и опасениям, все же осторожно заметим, что разработчики заявляют очень сложную игровую систему, работоспособность которой пока неясна. Обещана целая уйма возможностей, но интересно ли будет ими пользоваться, не сведется ли все к повторению какого-нибудь одного, самого эффективного действия?

Впрочем, кредит доверия Arkane имеет немалый. В наличии интересной истории точно можно не сомневаться, да и сами разработчики туманно намекают на грандиозный сюжет про неслыханный эксперимент, способный изменить человечество, и про то, как с ним что-то пошло не так.

Что ж, посмотрим. Выход игры ожидается уже в 2017 году. ■

TEKKEN 7

ГОТОВЬТЕСЬ ЧЕСАТЬ КУЛАКИ

ФЕДОР СИВОВ, ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

ЧТО: Демонстрационная версия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: Начало 2017 года

С момента выхода **Tekken 6** на PS3 и Xbox 360 прошло семь лет. После этого персонажи серии появлялись в ответвлении про парные бои **Tekken Tag Tournament 2** и в кроссовере **Street Fighter X Tekken**, но и это было на прошлом поколении систем. А разработку обратного кроссовера, **Tekken X Street Fighter**, и вовсе недавно заморозили.

Столь долгое затишье **Bandai Namco** собирается прервать с релизом **Tekken 7**, которая может стать одним из самых зрелищных файтингов на сегодняшний день.

ПОСТАНОВОЧНЫЕ ДРАКИ

Для начала авторы преобразили (с явной оглядкой на недавние **Mortal Kombat**) режим истории. Раньше сюжет **Tekken** подавали предельно просто, хотя и все сильнее запутывая с каждой частью. Tekken 7 приковывает внимание происходящим на экране – как во время боев, так и в роликах между схватками.

Скажем, встречаются Акума и Хэйхати, и между ними завязывается драка. После череды эффектных приемов и ударов попроще Акума отбрасывает Хэйхати хадукеном в противоположный угол арены. С этого момента управление переходит к игроку. Вот в таком духе постановочные сцены и будут сменяться боями на протяжении всей истории.

В той же **Mortal Kombat X** при весьма бодром общем повествовании порой появлялись наигранные эпизоды, например встреча Такэды и Кэнси, когда персонажи случайно пересекаются и начинают сражаться.

В РЕЖИМЕ ИСТОРИИ бои не делятся на раунды. Они или ведутся до победного, или разбавляются постановочными роликами

О сюжете Tekken 7 пока говорить рано, но неловкость даже внезапных боев создатели пытаются сгладить бесшовным переходом между заставками и схватками. При этом развитие событий напрямую влияет на состояние бойцов. По ходу истории будут часто встречаться ситуации, когда персонаж начинает бой с меньшим количеством здоровья, потому что его уже покалечили в ролике.

Режим истории нацелен сразу на две группы игроков. С одной стороны, его создают доступным для тех, кто видит Tekken впервые. Новичкам расскажут предысторию с помощью флэшбеков и осветят все важнейшие события предыдущих игр. С другой стороны, режим истории не обидит и поклонников серии. Разработчики обещают, что новая игра ответит на многие вопросы.

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ

В основе боевой системы Tekken лежат реальные боевые искусства. Местные герои мастерски владеют дзюдо, кикбоксингом, каратэ и прочими стилями единоборств. Оттого тут не приветствуются разного рода суперспособности. Исключение составляют навязанные сюжетом умения – как возможность Кадзуи в Tekken Tag Tournament 2 перевоплощаться в дьявола. Ну и персонажам других файтингов здесь, само собой, позволено использовать магические умения.

ЭТО НЕ МАГИЧЕСКАЯ СУПЕРСПОСОБНОСТЬ, а лишь визуальный эффект. Такие украшают почти все удары в Tekken

Из-за этого бои в Tekken всегда были умеренными по темпу. В Tekken 7 приемы и механики будто бы сдерживают еще сильнее. Правда, разработчики заверяют, что динамику не меняли, а причина, быть может, кроется в том, что в игре появился новый визуальный эффект: когда в сражении встречаются два одинаковых по скорости удара, время замедляется.

В остальном бои заметно прибавили в зрелищности за счет множества яростных атак. Таких как Power Crush, к примеру. Этот новый прием добавляет схваткам глубины и одновременно делает их проще и понятнее. Прием позволяет принять удар в корпус, а затем отбросить противника. Он полезен, когда вас зажали в углу. Раньше из подобных ситуаций сложно было выкрутиться, приходилось на свой страх и риск перепрыгивать через противника.

Если техника Power Crush доступна на протяжении всего боя, то прием Rage Art открывается, когда у вашего бойца остается мало здоровья. Он позволяет нанести противнику серьезный урон, но только в пропорции к вашему собственному здоровью. То есть чем сильнее вы пострадали, тем сильнее сможете ответить. Однако удар рискованный. Если его заблокируют, велик риск потерять преимущество и пропустить болезненную ответную атаку.

Rage Drive – еще один прием, который открывается, когда ваше здоровье на исходе. Как правило, используется для продолжения комбо и для увеличения урона. В отличие от Rage Art, удар безопасный. Не рассчитав время и попав в блок, боец не будет оглушен и сможет продолжить атаку.

В целом с новыми приемами стало проще выйти из смертельно опасных ситуаций. Так, если здоровье вашего персонажа на исходе, все равно остается шанс получить преимущество, которое поможет сравнять счет или вырвать победу.

ВОСТОК ПРОТИВ ЗАПАДА

Разговаривая с Харадой, продюсером Tekken, о новой части, мы не могли не спросить его о различии между восточным и западным подходами к разработке игр. Харада пояснил, что разница в мышлении. По его словам, японцы думают «от игры», создают под нее графический движок, боевую систему и прочее. А на Западе, как считает продюсер, игровые компании в первую очередь думают о технологии и о том, как создать на ней несколько игр разных жанров.

Харада также отметил, что западные разработчики поднаторели в отображении действительности, им хорошо удаются реальные персонажи, о которых можно прямо сейчас снимать кино. Японцы, напротив, зачастую создают что-то фантастическое.

При создании серии Tekken разработчики вдохновлялись в том числе и русской культурой. Например, в сюжете всей серии не последнюю роль играет доктор Босконович, создавший роботов-бойцов Джека и Алису. А самбо, разработанное в СССР, здесь представляет командир спецназа Сергей Драгунов. Кроме того, в прошлой части одной из локаций было московское метро, а в Tekken 7 есть уровень со снегом. Мало кто знает, но это «российская» локация.

РАЗРАБОТЧИКИ держат кулачки за свою игру

■ ■ ■

Сегодня поклонникам файтингов есть из чего выбрать: The King of Fighters 14, **Street Fighter 5**, третий сезон **Killer Instinct**, **Guilty Gear Xrd: Revelator**, **Pokken Tournament**. Но создатели Tekken 7 вряд ли опасаются конкуренции с современными «мордобоями». В пользу новой игры говорят охват всех ведущих платформ, продолжительное тестирование на аркадных автоматах, броский визуальный стиль и боевая система, ставшая еще доступнее. Ну а как оно получится в итоге – увидим после релиза. ■

В ДВИЖЕНИИ Tekken 7 не оглушает калейдоскопом эффектов, в отличие от двухмерных игр того же жанра

ВЕСЕЛОЕ МОРДОБИТИЕ

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР, СПЕЦ ПО ФАЙТИНГАМ

Шестая часть Tekken вышла так давно, что многие, подозреваем, начисто забыли, как в нее играть и какими фишками богата боевая система. Что ж, напоминаем: Tekken – файтинг с четырьмя основными кнопками для ударов. Бои проходят в двух измерениях, однако разрешены сайдстепы, создающие иллюзию просторной трехмерной арены.

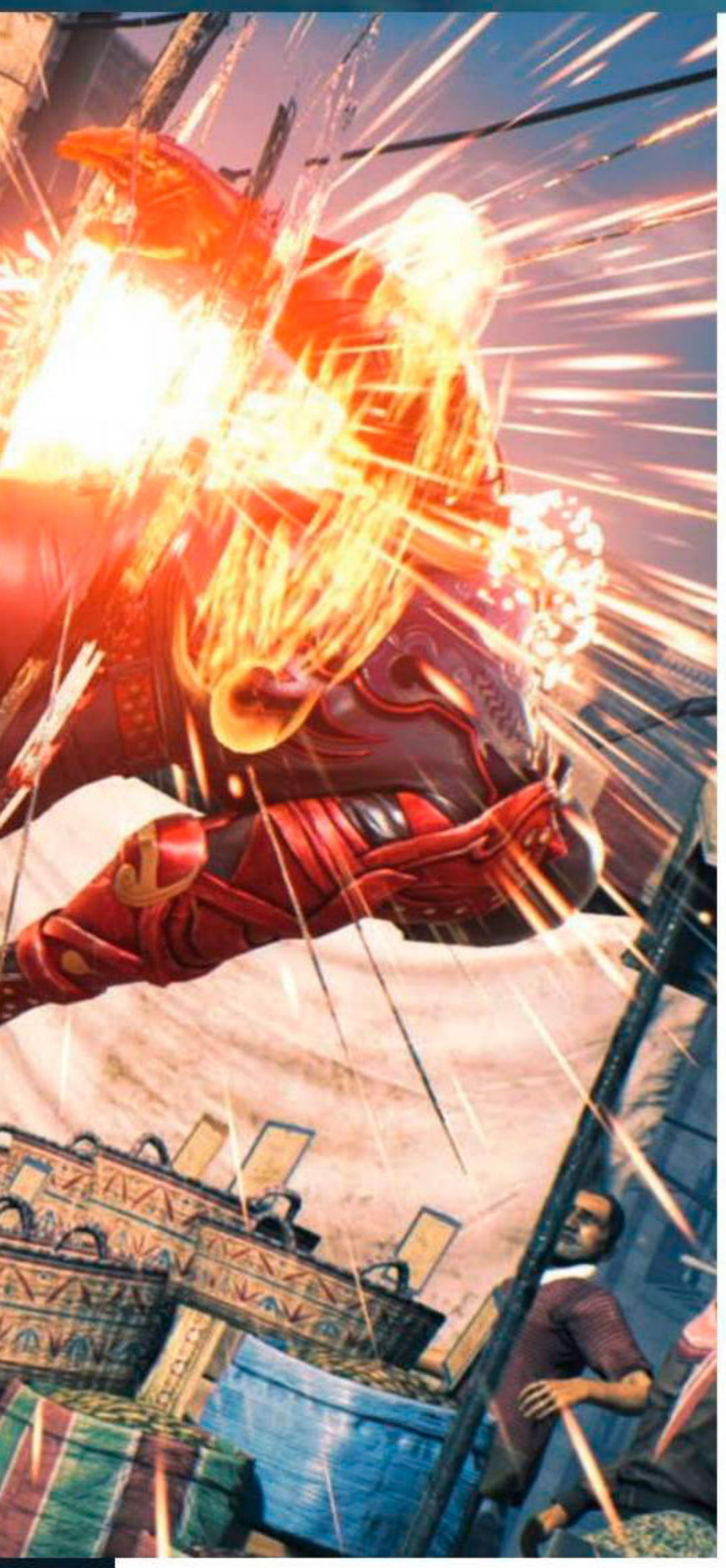
Tekken 6 отличается от предшественниц парой ключевых моментов. Во-первых, так называемой системой Bound: в ходе комбо врага можно ударить об пол и продолжить связку, нанеся в результате дополнительный урон и повысив продолжительность комбо. А во-вторых, в Tekken 6 дебютировал Rage Mode, напоминающий всевозможные «суперсостояния» из 2D-мордобоев: если у вас мало здоровья, герой автоматически переходит в режим ярости, полыхает алым и начинает грызть оппонента с удвоенным усердием.

В Tekken 7 идею Rage Mode как следует развили. Теперь в состоянии неистовства вам предлагают на выбор Rage Art и Rage Drive. Rage Art – что-то вроде «суперсостояния» с упрощенным вводом (обычно нужно зажать пару кнопок или добавить к ним направление). Исполнение сопровождается танцами камеры. К примеру, зверюга Кинг подхватывает врага и, как сваю, вгоняет головой в землю, Боб пикирует на противника сверху с вытянутым кулаком, словно Супермен, а итальянец Клаудио посылает магическую молнию. Примечательно вот что: чем больше у соперника здоровья, тем меньше урона он получит.

Что до Rage Drive, то разрушительные последствия этой механики зависят от персонажа и ситуации. Если коротко, то это убойное (выбить на геймпаде его сложнее, чем в случае с Rage Art) и при этом ненаказуемое комбо.

Второе новшество – Power Crush. Прием позволяет продолжать атаку, игнорируя встречные удары (речь только о «высоких» и «средних» атаках). Power Crush поклонники встретили прохладно. По мнению львиной доли игроков, это бесполезная фишка.

Как бы там ни было, Bandai Namco пытается сделать Tekken доступнее. Так, в игре появились предустановленные комбинации, напоминающие автокомбо из The King



ДЕВУШКИ в Tekken 7 раздеты не так вызывающе, как в Dead or Alive, однако тоже сражают наповал. В прямом и переносном смысле

АКУМА ЗАБРЕЛ В TEKKEN 7 из Ultra Street Fighter 4. Как ни странно, за ним сохранили EX-приемы и соответствующую линейку. Разработчики рассчитывают, что он заставит обратить внимание на игру тех, кто привык рубиться в файтинги Capcom

of Fighters 14 или Persona 4 Arena, только в Tekken 7 нужно запоминать связки сложнее, чем «несколько раз жмем на одну кнопку» (скажем, у Пола Феникса – четверть круга вперед плюс удар правым кулаком).

Еще один шаг навстречу аудитории – новая система Camera System. Функцию тестировали на сдвоенных аркадных автоматах, и теперь необязательно начинать с правой стороны экрана (традиционно менее выгодное положение), если оппонент слева, вы вольны выбирать. Опция призвана облегчить новичкам бои в мультиплеере.

Положительно сказаться на зрелищности должна и система Super Slow Motion. Если во время схватки у бойцов критический уровень здоровья и оба одновременно проводят прием, игра замедлится. Этакий кинематографический эффект, рассчитанный на турнирные посиделки. Видишь такое, оцениваешь ситуацию в мельчайших подробностях и думаешь: «Ну что там дальше, промажут или кто-то все же попадет?» ■

FOR HONOR

ВЫЗЫВАЮ ВАС НА ДУЭЛЬ!

АРТЕМИЙ КОТОВ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ЧТО: Альфа-версия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 14 февраля 2017 года

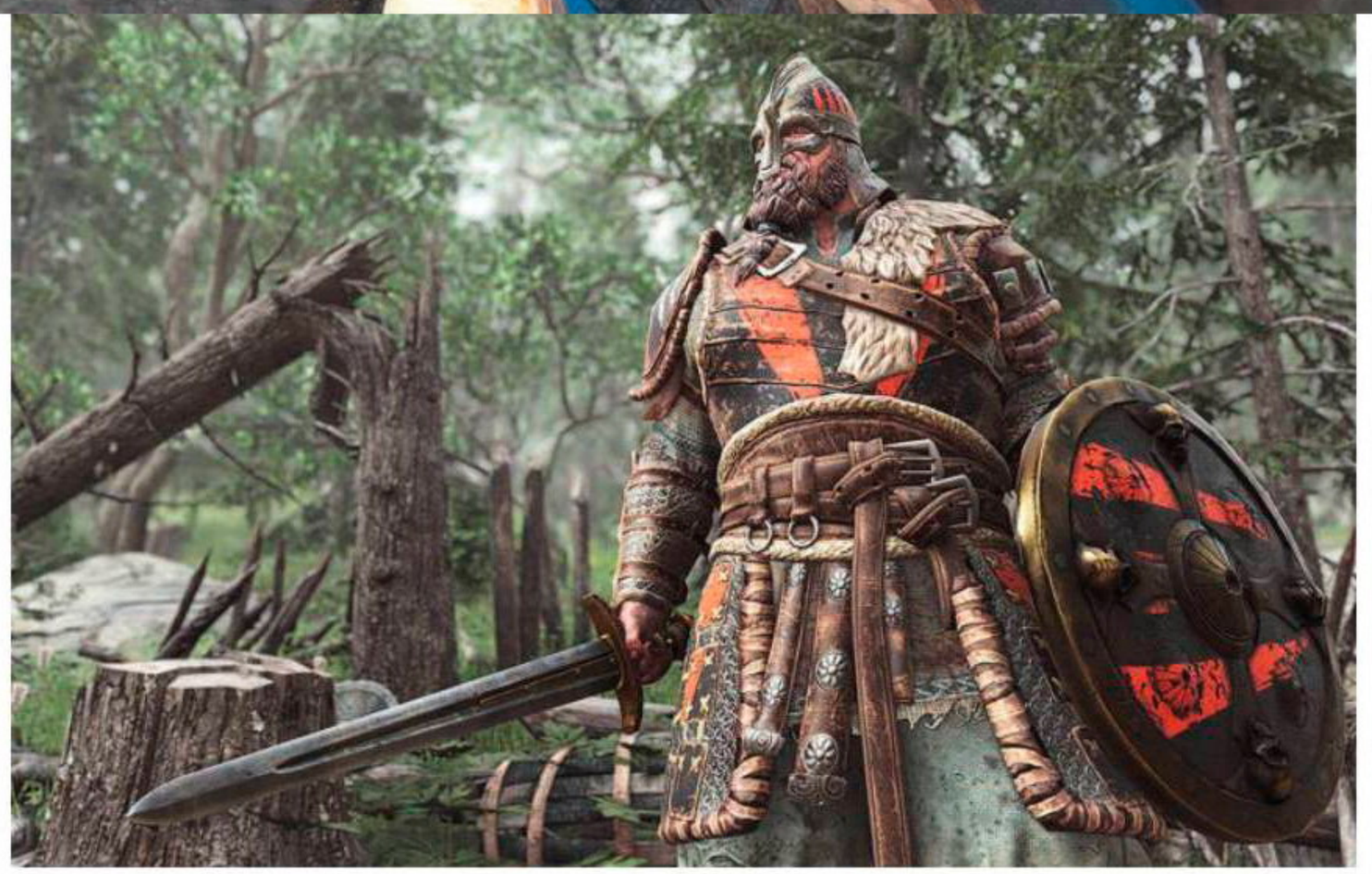
ПРОПУСТИТЬ вражеский удар в For Honor очень просто

У For Honor есть все шансы стать одним из лучших экшенов про рыцарей, самураев и викингов. Артемий Котов и Евгений Пекло сыграли в **For Honor**, грядущий экшен от **Ubisoft**. И каждому из них есть что сказать о новой игре.

АРТЕМИЙ КОТОВ: «ДЕТСКИЙ, ИСКРЕННИЙ ВОСТОРГ»

Я играл в For Honor на общем стенде «Игромира». Там восемь консолей с игрой разместили в два ряда, и не просто так: посетителям предложили пройти обучение, после чего стравили в бою четыре на четыре.

Даже за то мизерное время, что провел в игре я, For Honor окрыляет и приводит в очень детский, искренний восторг. Редкая игра способна заставить поверить, что в руках у тебя настоящий меч, и проект **Ubisoft Montreal** именно таков. Каждый взмах анимирован столь плавно и убедительно, что чувствуешь вес клинка, инерцию от каждого удара. А стоит освоить нюансы местной системы схваток, Art of Battle, и бой становится не просто реалистичным – он поглощает! На дуэли с равным противником важна не только скорость реакции, но и владение тактическими приемами, умение выждать момент, блефовать и предугадывать действия противника. Резкая смена стойки для удара, чтобы запутать и застать врасплох, – самое очевидное, но далеко не единственное. Каждое движение, каждое действие нужно просчитывать с предельной осторожностью.



НЕ ПЕРЕВЕЛИСЬ ЕЩЕ богатыри в земле скандинавской!

Но есть подвох. Art of Battle – система именно дуэльных схваток, о чем говорит и близкая посадка камеры за спиной героя. Лучше всего эта система раскрывается в мультиплеерном режиме Duel. Я же играл в Dominion, где две команды делили территорию. Нужно было захватывать и удерживать контрольные точки, и, чтобы восьми воинам не было одиноко, в битве участвовали «крипы» от обеих команд. Но и без них на карте образовалась куча-мала: побеждал не столько умелый дуэлянт, сколько самый расторопный воин, успевший вовремя ударить в спину.

Залог успеха в режиме Dominion – умение создать выгодные условия боя. Это целиком меняет подход к тактике, приоритеты в бою. При слаженной командной игре первая потеря может решить исход боя: как и в реальной жизни, численное превосходство почти гарантирует победу. Но и держать единый строй совсем не вариант. Чтобы контролировать больше одной точки на карте, нужно разделиться. А если вы

САМУРАЙ опасно открылся сбоку, и рыцарь справа наверняка сейчас воспользуется ситуацией

играете со случайными союзниками, ни о какой слаженности и речи не идет – битва превращается в кавардак.

И, честно говоря... это чертовски весело! Оторваться от хаоса на поле боя физически тяжело. После смерти хочется немедленно вернуться в бой и кинуться на ближайшего врага.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО: «ЭТО НУЖНО ЗАУЧИТЬ НА УРОВНЕ ИНСТИНКТОВ»

For Honor весьма жестокая игра. И вовсе не в плане насилия, нет. Жестока она по отношению к игроку. В ней очень непривычное управление, а опыт, полученный в других экшенах, здесь не значит ничего. Поэтому все те принципы, что For Honor вколачивает в нас еще на стадии обучения, важны и жизненно необходимы. Смена стойки во время схватки, уклонение, контрудары и прочее – все это нужно заучить на уровне инстинктов.

Пожалуй, самое важное в For Honor – то, как она ощущается. Каждый удар, блок, пробитие доспеха выглядят (и звучат) натурально. Поиграв полчаса, хочется отложить контроллер и написать рассказ о жестоком сражении, наполненном звоном мечей, хрустом доспехов и хрипами тяжелораненых.

ВОССЛАВИМ СОЛНЦЕ! Ой, кажется, это немножко из другой игры... Хотя, какая разница, где его восславлять?!

К слову, сперва я попробовал сыграть в For Honor на клавиатуре, но игра сразу дала понять, что заточена под геймпад. Менять стойки мышкой – такое же сомнительное удовольствие, как и заниматься с ее помощью йогой в **Grand Theft Auto 5**. С контроллером играть гораздо приятнее.

Впрочем, самое яркое мое впечатление – не битвы с прокачанными и бронированными противниками, когда нужно постоянно менять стойки, ловить вражеские удары на блок и контратаковать, а веселое побоище с толпой рядовых бойцов под контролем ИИ. В такие моменты не нужно думать о стратегии – можно просто ворваться в гущу врагов, картинно нанося смертельные удары направо и налево.

Разные стороны конфликта – викинги, рыцари и самураи – ощущаются по-разному. Во-первых, у каждой фракции своя

ТРЕНИРОВАТЬ НАВЫКИ ведения боя лучше на рядовых противниках

анимация добивания. Во-вторых, каждый боец характерен своей скоростью нанесения ударов и фирменным приемом. Викинг, к примеру, может хватать противников и швырять их.

Классы различаются даже сильнее, чем фракции. Если воины с тяжелыми двуручными мечами подолгу залипают в одной стойке, то бойцы, сражающиеся двумя мечами и полуторными клинками, позволить себе такого не могут – они легко теряют стойку и выходят из оборонительной позиции. Подобные различия в первую очередь сказываются на динамике боя.

■■■

Уже сейчас, на этапе альфа-тестирования, For Honor кажется прорывной игрой. Если к релизу все останется хотя бы на том же уровне, игру ждет светлое будущее. А если нет... что ж, мы получим недурной экшен про рыцарей, самураев и викингов.

Так или иначе, свою аудиторию For Honor найдет. ■

ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ БОЙЦОВ, окружающих двух рыцарей, – лишь пехтура, которой управляет ИИ

NEXT DAY

ЧЕРНОЕ ЗАВТРА

ЧТО: Ранняя версия игры
ГДЕ: PC
КОГДА: Конец 2016 года

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Глядя на **Next Day**, сразу вспоминаешь **DayZ** и **S.T.A.L.K.E.R.**, и у этих игр действительно немало общего. Как утверждают авторы, нас ждет онлайновый шутер в открытом мире. Мы будем сражаться с неприятелями, искать еду и воду, собирать предметы, которые помогут выжить в неприветливом мире, и торговать с другими игроками.

В САМОМ НАЧАЛЕ

Когда-то давно в мире игры произошла трагедия: некий опасный токсин распространился по планете. Результат чьей-то халатности вылился в миллионы погибших и закат человечества. Хотя в некоторых местах на Земле еще теплится жизнь: в небольших поселках выжившие пытаются приспособиться к новым условиям.

Наш персонаж – обитатель такого поселения, которое, как выяснится позже, именуется нейтральным. В начале игры герой получает первое задание от местного – вооружиться и добыть продовольствие на ближайшее время. Забрав автомат и еду в соседней хибаре, мы отправляемся бродить по окрестностям.

События Next Day будто бы разворачиваются на постсоветском пространстве: в деревнях стоят привычные деревянные домики, на окраине притулились туалеты-скворечники, а на обочине проселочной дороги валяется брошенный ЗАЗ. Создатели говорят, что сейчас готова локация площадью двадцать пять квадратных километров, – она же будет доступна с релизом игры. Позже добавят подземные территории – бункеры, пещеры и подземелья, в которых будет легко заблудиться без карты.

ТИПИЧНЫЙ АНТУРАЖ советской деревни: деревянные домики, трактор и куча хлама

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Выжившие в мире Next Day разделились на несколько фракций. Мы начинаем игру в стане «нейтралов», поддерживающих мирные отношения со всеми остальными группировками. После выполнения нескольких заданий можно присоединиться к «мирным» или к «мародерам». Первые выступают за мирное существование и постепенный возврат людей к привычному складу общества. «Мародеры» предсказуемо пытаются все проблемы решить насилием – убивают, грабят и нападают на поселения других фракций. Еще есть «дикари», живущие в лесах небольшими группами.

Рано или поздно герой присоединится к одной из фракций. По словам разработчиков, заданий будет много, и игрок волен сам выбирать, кем ему быть – отъявленным разбойником-мародером или защитником невинных. И, разумеется, выполняя задания, вы зарабатываете уважение одной фракции и ненависть всех остальных.

Что же касается самих заданий, то нас ждут классическое *«сходи туда, принеси это»* или *«убей десять зверюг, что гуляют у поселка и мешают спокойно жить»*. Будут и миссии, предполагающие сражения с другими игроками. Если одному нужно защитить деревеньку, а второму разграбить ее, стычки не избежать.

За выполнение заданий мы получаем предметы. Денег как таковых в Next Day нет. Наградой за выполнение задания

ВЫШЛИ МЫ в чисто поле, а тут из-за угла – танки!

может быть провизия или, к примеру, вещи для крафта. Авторы обещают, что из добытых предметов можно будет даже собрать оружие.

РАЗВИВАЕМСЯ

Такого понятия, как «уровень персонажа», в игре тоже нет, но развивать своего героя все-таки можно – для этого существует система навыков. Все они разделены на несколько ветвей, и в каждой есть набор способностей. Изучить навык можно по-разному. Например, для улучшения физической подготовки, влияющей на выносливость, нужно много бегать, а чтобы снизить потребность в пище, необходимо регулярно переедать, «создавая запас питательных веществ в организме».

Отмечается, что у героя будет несколько параметров, которые нужно поддерживать и восстанавливать по мере необходимости. Так, предстоит постоянно следить за здоровьем, уровнем жажды, голода и выносливости. Наряду с основными есть и дополнительные параметры: переохлаждение, пищевое отравление, недомогание, простуда, кровотечение и переломы. Если какой-либо параметр приближается к критическому показателю, нужно срочно решать проблему – найти теплую одежду или развести костер при переохлаждении, отыскать антибиотики при простуде или выпить активированный уголь при отравлении.

СТРЕЛЯЕМ И ВЫЖИВАЕМ

Игровой процесс Next Day, по сути, синтез из выполнения заданий, отстрела неприятелей и сбора предметов. При желании можно поохотиться на животных – как хищных, так и травоядных. Почти каждого зверя разрешается освежевать, а мясо приготовить и съесть. Передвигаться в игре можно не только пешком, но и на транспорте. Чтобы приглянувшийся уазик или «Запорожец» поехал, нужно найти запчасти и топливо. Зато путешествие станет гораздо безопаснее.

На данный момент в Next Day заявлено три режима. В основном мы выполняем задания, взаимодействуем с другими игроками и воюем с враждебными фракциями. Одиночный режим почти идентичен основному, здесь тоже можно исследовать территории, охотиться и выполнять задания, но повоевать с другими игроками уже не выйдет.

ПРЕДСТАВЬТЕ, что этот трактор – это Тр-тр Митя, и, чтобы его завести, нужно несколько продуктовых пайков. А теперь дружно пишем разработчикам, чтобы они реализовали это в игре!

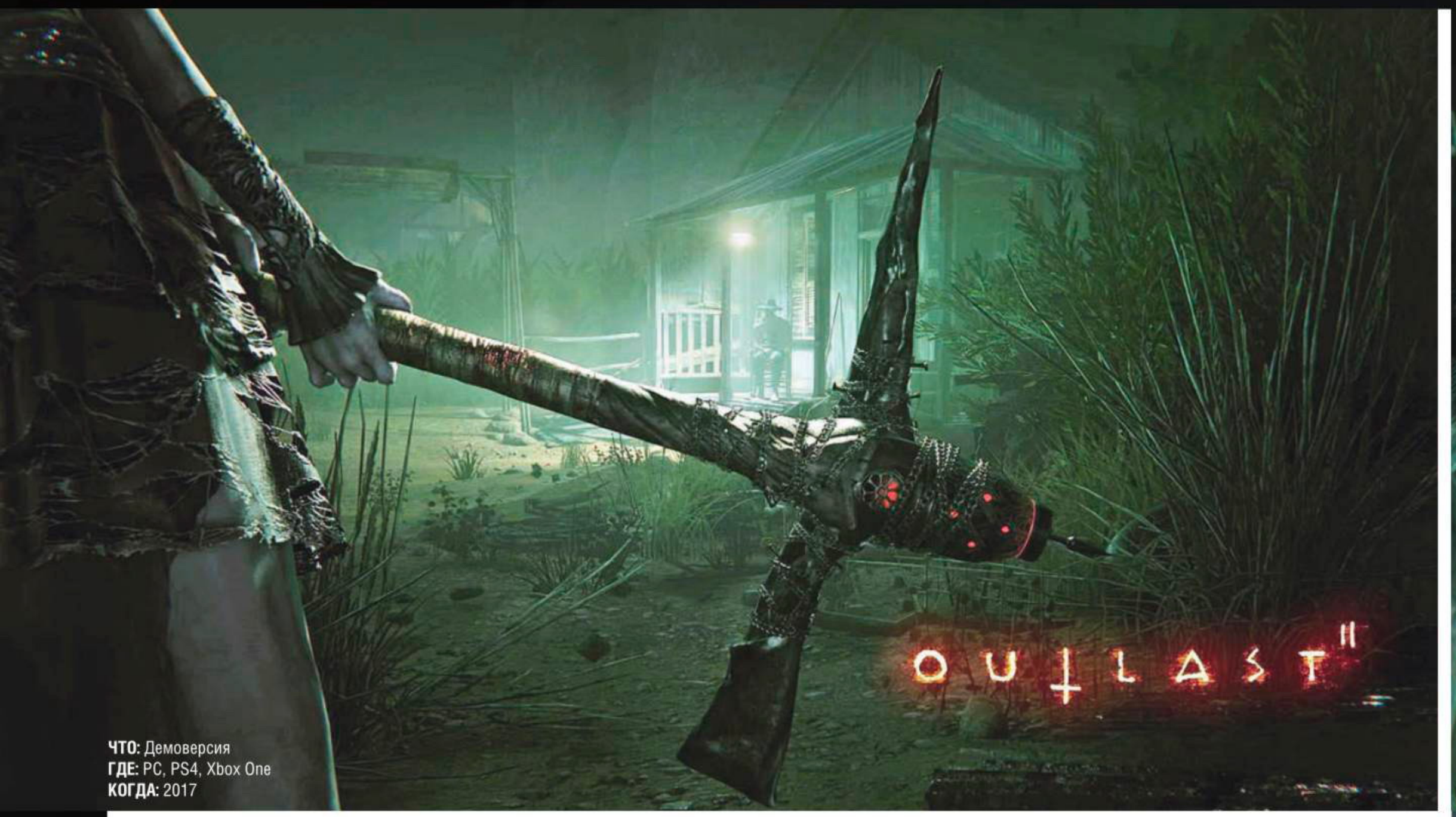
СОБИРАЕМ ПЛОДЫ!
Питаться нашему герою тоже надо

Третий режим – «Последний выживший» – своего рода соревнование. Действие происходит в области, окутанной ядовитым туманом. Постепенно туман сгущается, сгоняя всех участников на определенную территорию. Победитель может быть только один, а полученные за победу предметы можно использовать во время следующего матча.

■ ■ ■

Next Day выйдет в Steam, на старте будет доступна большая территория «Североуфимск», и дальше мир игры будет только расширяться: появятся новые локации, еще больше оружия, врагов и заданий.

Игра должна понравиться не только поклонникам S.T.A.L.K.E.R. и DayZ, но и всем тем, кто любит подобный поджанр – «выживание в постсоветской глуши». ■



ЧТО: Демоверсия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 2017

OUTLAST 2

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Интересные находки в **Outlast** 2013 года можно пересчитать по пальцам, но игрокам (да и нам, чего уж тут) она понравилась: атмосфера, блуждания по коридорам психиатрической лечебницы и безумные пациенты на протяжении всей игры держали в тонусе и заставляли понервничать.

Чего же ждать от продолжения? Кое-что можно сказать уже сейчас: в плане подачи сиквел недалеко ушел от оригинала. Да, разработчики придумали новую историю, окружение изменилось, а враги стали еще безумнее, однако пугают здесь точно так же, как и три года назад.

Что в общем-то не так уж плохо.

МИСТИЧЕСКАЯ АРИЗОНА КАК ДЕКОРАЦИЯ

В самом начале демоверсии авторы объясняют суть происходящего: главный герой – журналист, который приехал с женой в Аризону, чтобы разузнать о загадочном убийстве беременной женщины. Журналистское любопытство – именно та причина, по которой Блейк Лангерманн продолжает расследование даже тогда, когда дела идут совсем плохо, а вокруг творится какая-то чертовщина. В результате он попадает в аризонскую пустыню, теряет связь с супругой и набредает на зловещую деревню, в которой нет ни единой живой души... Но это только на первый взгляд.

МЕРЗОСТЬ – основа Outlast

События демоверсии происходят ночью, поэтому главное (и на первых порах единственное) оружие Блейка – видеокамера, уже ставшая символом серии. Устройство может работать в режиме ночного видения, но для этого нужны батарейки, которые в Outlast 2 будут расходным материалом. Если в других играх про жутких монстров и сумасшедших мы трясемся над патронами, то здесь будем дрожащими руками пересчитывать батарейки, потому что оставаться наедине с темнотой ни в коем случае нельзя.

ЭТОТ ПУХЛЫЙ мужичок изображен на всех местных иконах. Может, он здесь что-то вроде божества

РЕЛИГИЯ в местной школе, вероятно, один из основных предметов

Все это напоминает первую часть, верно? Так и есть. Видимо, **Red Barrels** решила сделать такие блуждания в темноте и с видеокамерой фишкой своих игр. Пусть так, лишь бы разработчики перенесли в сиквел и другие преимущества предыдущей части.

Побродив по деревне, Блейк находит в одном из домиков тело. Вот тут бы развернуться и бежать, но нет –журналистское любопытство! Поселение из демоверсии Outlast 2 вообще очень неприятное и жуткое место. Темных закоулков здесь гораздо больше, чем светлых мест. В ближайшем сарае герой находит что-то очень мерзкое под покрывалом, а по пути то и дело встречает кресты, львиная доля которых перевернута.

Намеки на оккультно-религиозную тематику в Outlast 2 видны невооруженным глазом.

НЕ МЕРТВО ТО, ЧТО В ВЕЧНОСТИ ПРЕБУДЕТ

Пройдя чуть дальше по деревне и пробравшись через лаз, герой оказывается у молитвенника и натыкается на жуткое место, где на земле телами младенцев выложен крест. Насилие над детьми и оккультизм – основные составляющие такого литературного жанра, как южная готика. В Outlast 2 можно увидеть отсылки и к «Голубям преисподней», и к роману «Царство Небесное силою берется», и ко многим другим вещам. Игра затрагивает темы религии, оккультизма, насилия и страха. И все это – в пустынной глуши. Южная готика чистой воды.

Ближе к финалу демоверсия набирает темп: дорога приводит героя в школу, и начинается – первый скример, силуэт (мертвой?) девочки вдали, хрипы и стоны со всех сторон. Через некоторое время герой попадает в плен, и неизвестный громила с мачете дает понять, что сейчас разделает журналиста живьем (привет, Outlast).

Однако герою удается сбежать. Выбравшись на свежий воздух, он понимает, что все жители деревни настроены против него. Засим следует беготня по кукурузному полю и улочкам жуткой деревни, а затем... Демоверсия заканчивается.

■■■

Показанный кусочек Outlast 2 доносит одну простую мысль: в сиквеле изменились история и место действия, однако игровая механика осталась прежней. Нас вновь ждет игра в прятки с безумцами, напряженные сцены, жестокость и охота за батарейками для видеокамеры. ■

ЧТО: Демонстрационная версия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: Весна 2017 года

LITTLE NIGHTMARES

ПОДВОДНЫЕ КОШМАРИКИ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Tarsier Studios всю сознательную жизнь занимались сугубо плюшевыми делами – портировали на разные платформы игры серии **LittleBigPlanet** и колдовали над **Tearaway**.

Но в какой-то момент разработчикам захотелось показать обратную сторону детства – не мягкие безобидные фантазии, а жуткие кошмары, порожденные особым восприятием мира.

Так, по словам одного из дизайнеров, Дэйва Меррика, и появилась **Little Nightmares**.

СТРАХИ МАЛЕНЬКИХ ИЗВИЛИН

Доминирующее чувство, посещающее игрока в Little Nightmares, – беззащитность. Маленькая девочка Сикс, облаченная в желтый дождевик, выбирается с загадочного судна «Чрево», и лучшего названия для корабля не придумал бы сам капитан Врунгель.

Пусть на борт этой посудины нас пустили лишь на считанные минуты, но впечатлений этот поход принес больше, чем масштабные маркетинговые кампании.

ЕСЛИ противник все же заметил Сикс, то лучше бежать и не оглядываться

Малышка Сикс не умеет почти ничего. Она лишь перемещается по уровню, жжет зажигалку и таскает время от времени вещи, не прикрученные к полу. Иных умений Сикс не заполучит. В этом есть смысл: беспомощность героини должна оставаться аксиомой, а геймплей в духе «спрятался и убежал» – нетронутым.

Мистер Меррик заметил, что атмосфера в Little Nightmares имеет куда большее зна-

ЧТОБЫ НЕ СТАТЬ УЖИНОМ жуткого повара, нужно хорошенько осмотреться и продумать план побега

чение, чем хардкорность, присущая многим платформерам, поэтому вооружать Сикс хоть дробовиком, хоть заклинанием разработчики не намерены.

Ее оружие – она сама. Сикс крадется, как кошка, карабкается по высоченным книжным шкафам, словно паук, таскает огромные сундуки. Между прочим, ее имя тоже не особо хотят расшифровывать – видимо, история бегства с проклятого корабля обернется весьма неожиданными пируэтами.

СИКС НЕ МОЖЕТ НИЧЕГО противопоставить врагам. Зато она без труда может вскарабкаться на верхотуру и спрятаться

БЕЙ, КРУШИ, ЛОМАЙ

В лучших традициях **Penumbra** уровни служат нашей героине лучшим средством защиты. Локации трехмерны во всех смыслах: у них есть глубина, а почти каждая каюта изобилует высоченными полками, куда Сикс залезает, словно дрессированная обезьянка.

Но эти места совсем не зовут себя исследовать – больно ли хочется лазить по комнате для разделки мяса? Но Сикс придется прокрутить это самое мясо, чтобы затем раскачаться на приготовленной колбасе и запрыгнуть в шахту вентиляции. А потом героиню пытается сожрать жуткое существо в море ботинок. На этом, кстати, демонстрационная версия и заканчивается, оставляя нас гадать, как же Сикс выбралась из зубов башмачной акулы.

Little Nightmares и вправду напоминает дурной сон. Только Дэйв Меррик сразу открестился от связи с отечественной **«Тук-тук-тук»** о бедной сомнамбуле, бродящей по сновидению. Я все равно порекомендовал ему прогуляться по «чертогам разума» от **Ice-Pick Lodge**. Надеюсь, это пойдет на пользу Little Nightmares.

Впрочем, она и без того умудряется создавать атмосферу кошмара. Уровни почти всегда плохо освещены, и зажигалка Сикс еле выхватывает из мрака детали интерьера. Игра полна нерационального безумства – как то же море ботинок или кухня.

На кухне-то и проявляется отношение Little Nightmares к боевке. Там шастает повар – отвратительное жирное существо, способное лишь издавать нечленораздельные звуки. Что не мешает злодею с удовольствием выковыривать Сикс из-под тумбочек и с радостью съедать без майонеза.

Хотя этот небольшой, но крайне напряженный промежуток пробегается за считанные секунды (если сообразите, как улизнуть от повара), его интерьер богат на детали. Little Nightmares не особо требует вертеть камерой, однако без этого, если вы скачете напролом к выходу, рискуете упустить все самое интересное.

■■■

По-хорошему удручающие игры ценятся высоко, и у Little Nightmares есть все шансы встать в один ряд с **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, **Amnesia** и той же «Тук-тук-тук». Демоуровень показал, что в Tarsier Studios умеют и создавать тонкий геймдизайн, и нагнетать атмосферу.

Выдержат ли авторы подобный темп на протяжении всей игры? Посмотрим. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Infinity Ward
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ callofduty.com/infinitewarfare
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-3225 3,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

СЕРИЮ ЗАШВЫРНУЛИ В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

ДЕНИС КНЯЗЕВ

После **Call of Duty: Ghosts** мало кто верил, что студия **Infinity Ward** оправится от потерь и создаст что-то настолько же прорывное, как **Modern Warfare**. Еще страшнее за разработчиков стало, когда появились отличные **Advanced Warfare** и **Black Ops 3**. Возник вопрос: смогут ли Infinity Ward в следующей игре удержать планку хотя бы на том же уровне или поднять ее еще выше?

Call of Duty: Infinite Warfare пытается уйти от прямого ответа. С одной стороны, новая часть – очевидный шаг назад, но с другой – это одна из лучших игр серии.

РОКОТ КОСМОДРОМА

Далекое будущее. Человечество давно покорило космос, правда, пока только в пределах родной Солнечной системы. На Европе, спутнике Юпитера, разрабатывают новейшее вооружение, на Титане, что рядом с Сатурном, добывают нефть, а на Луне принимают космические корабли – там для этого построили специальный порт.

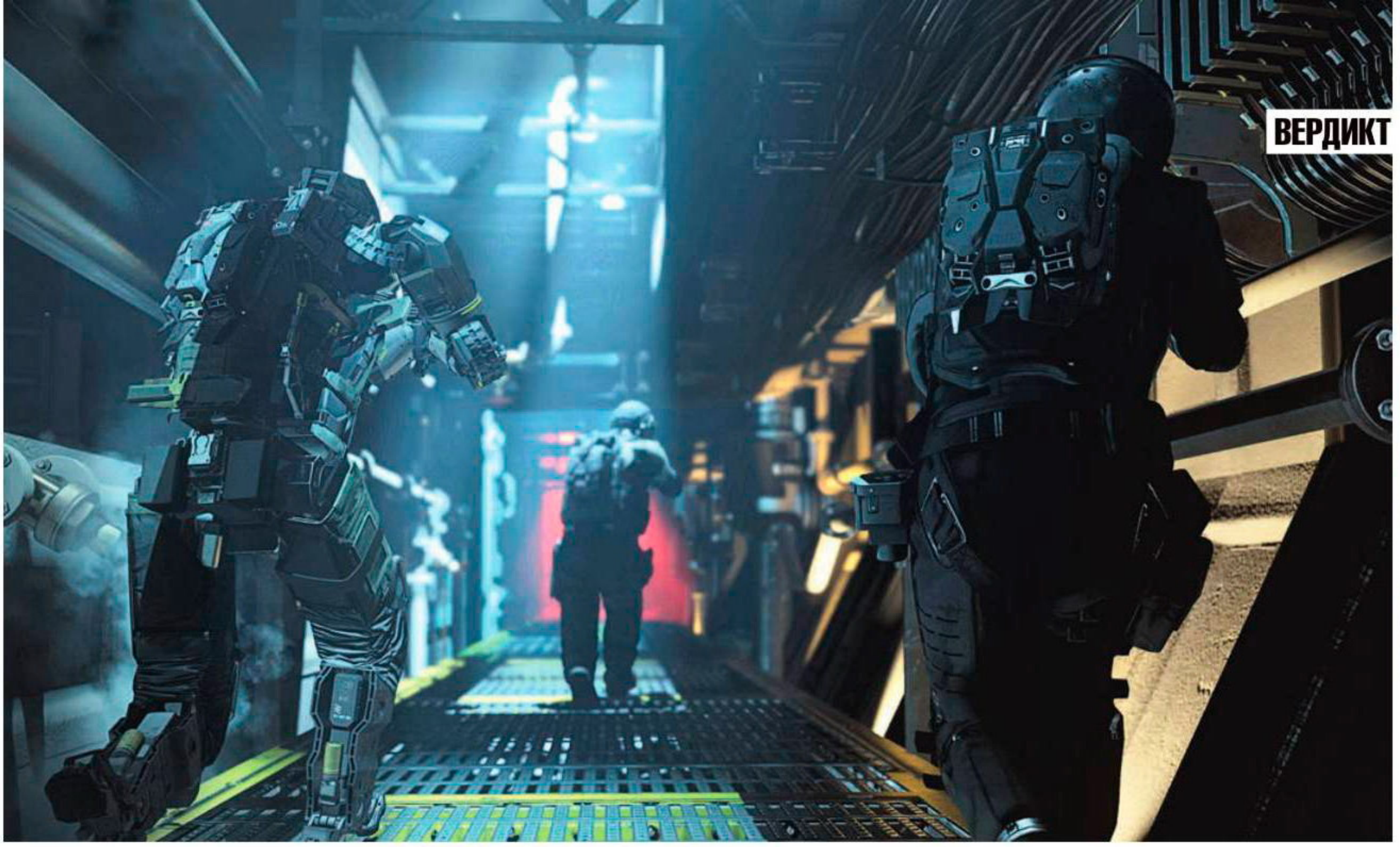
На Марсе же функционирует верфь Фронта обороны колоний, военизированной организации, которая все это время развивалась и наращивала военную мощь. Земляне знают о существовании Фронта, но игнорируют его – до тех пор, пока адмирал Сален Котч не нападает на группу земных военных в отдаленном секторе системы.

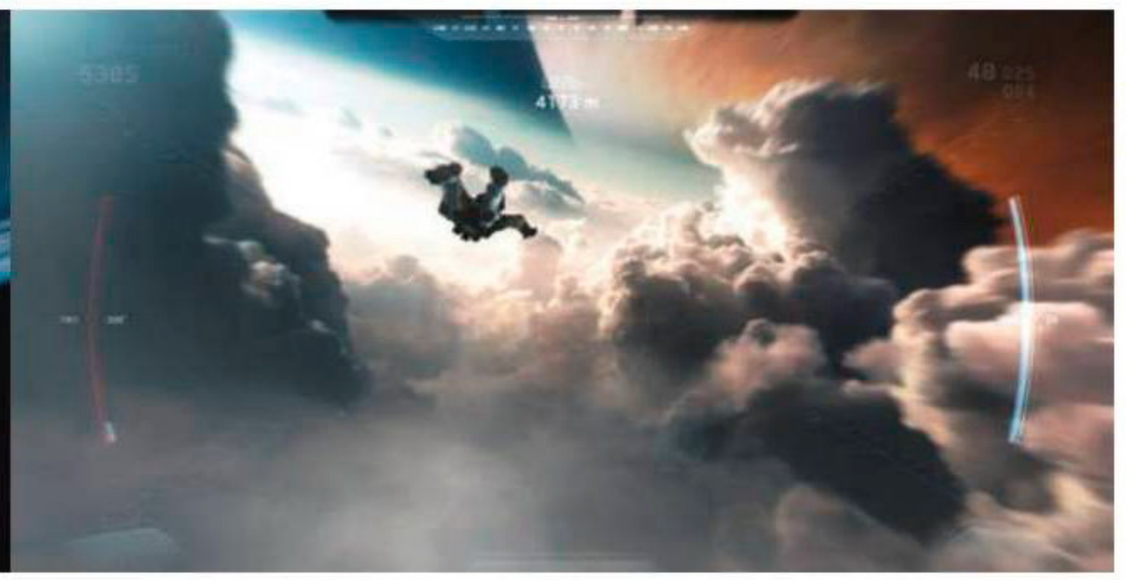
С этого момента история резво набирает обороты: злодеям удается прорваться к Земле, сломить ее оборону и уничтожить львиную долю космического флота, способного дать отпор захватчикам. Тем не менее ценой сотен жизней атаку Фронта удается отбить.

Мы играем за лейтенанта Ника Рейеса, которого уже через полчаса после начала игры назначают капитаном уцелевшего судна «Возмездие». Рейес получает приказ разрушить вражескую станцию снабжения и выиграть для Земли время на восстановление флота. «Возмездие» становится для героя главной базой, а космос – полем боя.

СИРЕНЫ ТИТАНА

Кто бы что ни говорил, но именно сеттинг – главное преимущество новой игры. Разработчики и раньше создавали уровни в космосе, но в Infinite Warfare они будто сбросили оковы и дали волю фантазии. Гибель астронавта от атомного взрыва и неуклюжие перестрелки в невесомости остались в прошлом. Отныне выбранную тематику используют на полную катушку, забрасывая игрока то на спутник Юпитера, полностью покрытый льдом, то на тот же Титан, где хочется отвлечься от выполнения важного задания и фотографировать кольца Сатурна.





Одна из самых запоминающихся сцен – та самая миссия на астероиде, которую не раз показывали на выставках. Небесное тело по неизвестной причине сошло с орбиты и теперь летит прямо к Солнцу. Проблема в том, что астероид раз в несколько минут разворачивает нужную базу к светилу, поэтому перебегать из отсека в отсек мы будем только в «темное» время суток, иначе сгорим.

При этом авторы ловко играют на эмоциях, раз за разом предлагая ситуации, заметно отличающиеся друг от друга по настроению. Так, миссия на астероиде начинается как хоррор, а завершается эпической сценой и ссорой героев. На создание нужного настроения работает и музыка, написанная композитором Сарой Шахнер (**Assassin's Creed: Unity**).

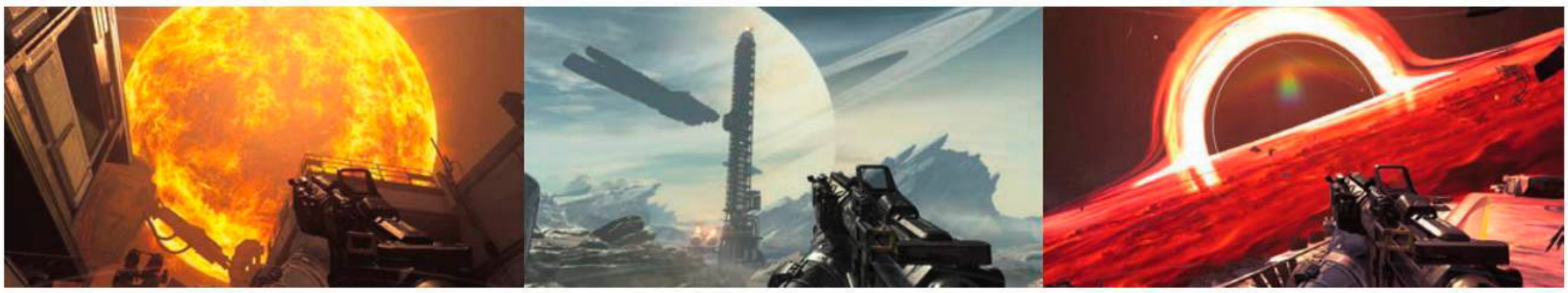
А вот работа с персонажами вызывает вопросы. Если капитан Рейес и экипаж «Возмездия» ведут себя как живые люди и следуют понятным, хоть порой и сомнительным идеалам, то про злодеев такого не скажешь. Про них вообще сложно сказать что-то толковое, настолько они получились блеклыми и неинтересными. Особенно обидно за Салена Котча, которого играет Кит Харингтон (Джон Сноу из «Игры престолов»). Сам актер со своей ролью справился отлично, другое дело, что его роль – это условный антигерой, который появляется два или три раза за игру. Побродив по каюте капитана на «Возмездии» и почитав досье на верхушку Фронта, можно узнать о молодости Котча, но этого катастрофически мало.

С «ЧУЖИМ»
Ридли Скотта разработчики знакомы

СДВИГ ВРЕМЕНИ ПО-МАРСИАНСКИ

Игровой процесс – самый спорный элемент Infinite Warfare. За последнюю пару лет серия ушла далеко вперед: в Black Ops 3, например, разработчики попытались серьезно изменить формулу геймплея, добавив в сюжетную кампанию кооператив и кое-где соорудив просторные арены, где можно скакать с реактивным ранцем и обходить врагов сбоку или сверху. Новая игра зачем-то вернулась к тому, что мы видели в Modern Warfare 2, – к линейным уровням, похожим на коридоры (как по структуре, так зачастую и визуально). В Infinite Warfare чаще всего ведется позиционная война: вы удобно располагаетесь за укрытием в начале коридора и стреляете по врагам, засевшим в конце того же коридора.

ВЕРДИКТ



Я мог бы предположить, что у каждой студии, создающей игры серии Call of Duty, свой стиль, если бы Infinity Ward не копировала собственные механики. Помните скрытные миссии из Modern Warfare и Modern Warfare 2? В Infinite Warfare есть точно такая же. Штурм вражеской базы, который напомнит вам о взятии Рейхстага из самой первой **Call of Duty**? И такому в новой игре нашлось место. Печально, но факт: в Infinity Ward попросту не умеют работать с другим геймплеем.

К другим наработкам коллег создатели серии тоже относятся без пиетета. Экзоскелеты в Infinite Warfare есть, но только потому, что вокруг космос и будущее, – странно было бы без них. В игровом процессе двойные прыжки и бег по стенам почти не используются. При желании, конечно, можно запрыгнуть на второй этаж здания, пробежать по стене и оказаться в стане врага – все нужные инструменты для этого есть. Но такой подвиг, скорее всего, обернется гибелью главного героя, ведь убивают здесь быстро даже на низких уровнях сложности. В Call of Duty от Infinity Ward герои реагируют на попадания диким образом – вскидывают прицел. Целиться в таких условиях невозможно, поэтому, оказавшись под огнем, нужно срочно отыскать укрытие и отдышаться.

Хорошей же новостью стали космические баталии. Почти половину войны капитан Рейес проведет за штурвалом своего истребителя «Шакал». Управлять им просто: истребитель летает в любую сторону, стреляет из трех пушек разного калибра и выпускает обманки при приближении вражеских ракет. При этом никто не будет вести вас за руку во время сражений в космосе – все они проходят на просторных «аренах», и вы вольны перемещаться по ним как хотите, главное – уйти от преследователей, сбить вражеские истребители и уничтожить эсминцы.

Кроме того, в «мирное время» Infinite Warfare работает так, как ни одна другая Call of Duty, и это еще одно ее достоинство. Разработчики больше не гонят игроков от одной сюжетной миссии к другой. Отныне можно самому решать, на какое задание отправиться, – вы ведь капитан!

На мостике «Возмездия» есть голографическая карта, где отображаются все актуальные поручения – как сюжетные, так и побочные. Последние были и в **Black Ops 2**, однако разработчики вывели их на новый уровень. Теперь это не просто мелкие операции на мультиплеерных картах, а серьезные миссии с роликами, постановкой и вполне конкретными целями. Во-первых, за выполнение побочных миссий можно получить улучшения для «Шакала», новое оружие и перки, а во-вторых, это самый легкий способ добраться до подручных Котча.

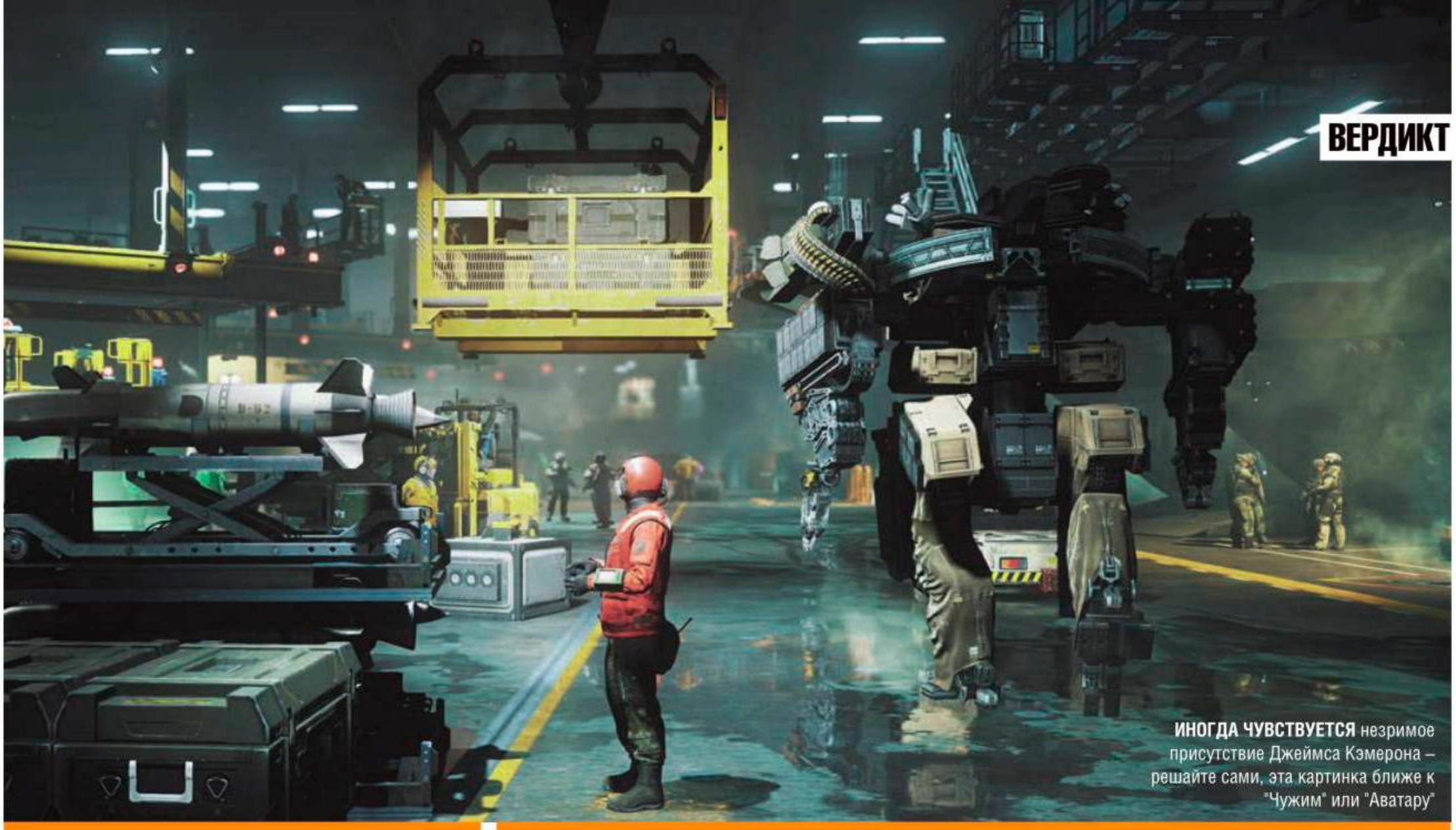
А еще побочные миссии – лишний повод для Infinity Ward отработать космическую тематику и поместить игрока в интересную ситуацию. Чего только стоит задание, во время которого герои прячутся от врагов среди мелких астероидов!

КРАСНАЯ ПЛАНЕТА

Сетевой режим – второе сердце Call of Duty. Немало игроков покупают игры серии ради мультиплеера и никогда не играют в сюжетную кампанию. Сыграв в бета-версию, я говорил, что сетевой режим Infinite Warfare напоминает мультиплеер Modern Warfare 2. Полная версия окончательно в этом убедила.

Как и в одиночном режиме, здесь авторы игнорируют все достижения Advanced Warfare и Black Ops 3. Бегать по стенам в мультиплеере Infinite Warfare можно, но совершенно незачем, да и никакого тактического преимущества это не даст. Многоуровневые карты тоже остались в прошлом. Большая часть перестрелок проходит на твердой земле. Главное нововведение – внятная классовая система, но о ней мы тоже рассказывали совсем недавно, и добавить тут нечего.

Впрочем, если опустить тот факт, что Infinity Ward вернула Call of Duty к привычной формуле, то мультиплеер новой игры можно и нужно хвалить. Многие игроки



ИНОГДА ЧУВСТВУЕТСЯ незримое присутствие Джеймса Кэмерона – решайте сами, эта картинка ближе к "Чужим" или "Аватару"

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: шесть часов в сюжетной кампании, десять в мультиплеере и три часа в зомби-режиме

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игру полностью перевели на русский язык. Кое-где встречаются неточности в переводе, но на понимание сути это не влияет. Озвучка получилась лучше, чем в прошлогодней Black Ops 3. Тем не менее российским актерам не под силу заменить Кита Харингтона, Брайана Блума и Клаудию Кристиан. Возможно, именно поэтому в Infinite Warfare осталась возможность включить английскую озвучку.

до сих пор считают сетевой режим Modern Warfare 2 лучшим в серии, так что для них новая игра станет откровением – именно этого они ждали целых семь лет.

А еще в Infinite Warfare чуть ли не лучший дизайн карт в серии.

НОЧЬ В «КОСМОЛЕНДЕ»

Зомби-режим давно стал неотъемлемой частью Call of Duty. В новой игре борьба с армией оживших мертвецов проходит в огромном парке развлечений «Космоленд». Суть осталась прежней: компания из четырех человек бегает по территории парка, убивает зомби, лезущих изо всех окон, и выполняет простенькие задания в духе восстановления подачи электроэнергии.

Отправляя мертвяков обратно в могилы и заколачивая окна, откуда лезут подгнившие, игроки получают деньги, за которые можно купить оружие и открыть новые зоны парка. Порой с уничтоженных врагов падают бонусы. Одни повышают урон, а другие могут даже изменить цветовой фильтр – видимо, чтобы играть было еще веселее.

Без перков в зомби-режиме тоже не обошлось. Каждый игрок может собрать колоду из пяти карт, дарующих всевозможные преимущества. Допустим, карта «Крутое шаманство» ускоряет восстановление здоровья, а вот «Доллары в прицеле» вознаграждают за убийство мертвяков из снайперской винтовки. А еще, как и в сетевом режиме, здесь можно создавать «редкие», «легендарные» и «эпические» варианты существующих пушек.

У АВТОГОНЩИКА Льюиса Хэмилтона в игре весьма скромная роль

Но самое интересное, что зомби-режим в Infinite Warfare стилизован под боевики 1980-х годов. Главные герои носят забавные аляповатые наряды, ролики будто бы записаны на VHS-кассету, а на фоне во время перестрелок звучит музыка тех лет. Дэвид Хассельхофф прилагается.

Убивать ходячих мертвецов по-прежнему весело. Однако «Космоленд» – все еще лишь приятное дополнение, но ни в коем случае не главный повод купить игру.

■■■

Infinite Warfare – уникальная игра. В то время как другие Call of Duty стараются изменить формулу игрового процесса, она делает шаг назад, предлагая игрокам геймплей семилетней давности. Но по числу запоминающихся сцен и постановке новая часть, наверное, лучшая со времен Modern Warfare 2.

Если к следующей игре разработчики решатся на эксперименты с механикой, а все остальное сохранят хотя бы на том же уровне, то нас, вероятно, ждет революция. ■

ПОРАДОВАЛО:
– космическая тематика;
– немало запоминающихся сцен;
– сражения в космосе;
– отменные второстепенные задания;
– разнообразные игровые ситуации;
– музыка.

ОГОРЧИЛО:
– устаревший игровой процесс;
– неинтересный злодей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Не идеальная игра, но достойное продолжение серии. Большую часть кампании хочется пищать от восторга; жаль, что удержать этот уровень на протяжении всей истории не удалось.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

КЛАССОВАЯ СИСТЕМА В CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

ИВАН КУРОЕДОВ

Серия **Call of Duty** всегда относилась к классовой системе в сетевой игре снисходительно. Вплоть до **Black Ops 3** игроки создавали классы самостоятельно, выбирая подходящее оружие и особые способности и определяя свою роль на поле боя. В прошлом году ситуация изменилась: возможность настраивать классы осталась, но в этой системе впервые появились персонажи с уникальной экипировкой. Каждый из них делал что-то свое: кто-то следил за врагами по следам на земле, кто-то одним ударом оземь убивал сразу несколько противников, а кто-то выжигал целые отряды с помощью огнемета.

BACK IN BLACK

Infinity Ward пошла дальше и сменила персонажей на экзоскелеты (Combat Rigs). В Infinite Warfare их шесть, и все они выглядят как костюмы для солдат армии будущего (один – робот, но сути это не меняет). Какой бы костюм вы ни выбрали, все равно попадете на поле боя в шкуре безликого вояки – защитные шлемы закрывают лица всех без исключения игроков (у робота, разумеется, лица нет). С точки зрения вселенной это логично: в открытом космосе без шлема много не навоюешь, поэтому никаких проблем. Да и до Black Ops 3 персонажей не было вовсе, и никто не жаловался.

В новой игре каждый экзоскелет дает своему хозяину три уникальные способности (против двух в Black Ops 3) и три пассивные. Но доступных слотов всего два, один – для активной способности, второй – для пассивной. Поэтому придется выбирать, ведь баланс важнее всего.

При этом каждый экзоскелет определяет роль игрока: есть штурмовик, снайпер, пулеметчик и так далее. Впрочем, произвольная настройка классов все еще возможна. Вы в любой момент можете вручить своему снайперу штурмовую винтовку и пробежать несколько кругов по карте, но уникальные способности останутся прежними, «снайперскими». Поэтому к настройке экзоскелетов и классов в Infinity Ward нужно подходить с толком.

Игра очевидным образом развивает идею специальностей. Каждый экзоскелет дает игрокам доступ к самым разным и ощутимо отличающимся способностям. То есть разработчики делают все, чтобы каждый боец играл на поле боя свою конкретную роль. Игрок, выступающий в амплуа танка или бойца поддержки? В случае с новой игрой это звучит справедливо.

Настроить каждый класс под себя поможет и новая для серии система «крафта» оружия. Создать автомат или пистолет-пулемет с нуля не выйдет, но можно, выполнив ряд особых заданий или собрав достаточное количество специального ресурса, заполучить «редкую», «легендарную» или «эпическую» версию уже существующей пушки. У каждой версии

1

2

3

4

5

6

свои достоинства: у одной урон побольше, у другой точность повыше, а третья и вовсе позволит после убийства двадцати пяти противников сбросить на карту атомную бомбу. Комбинируя различные экзоскелеты, виды оружия (для которого здесь, к слову, куча обвесов – прицелы, приклады и др.) и перки, можно создать по-настоящему уникальный класс.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ

1. Первый экзоскелет, «Боевик», проще для освоения. Среди уникальных способностей – смертоносный автомат «Коготь», убивающий все живое в немаленькой зоне поражения, а также апгрейды: «Форсаж», дающий временную прибавку к скорости, и «Боевая концентрация», увеличивающий количество очков, которые дают в бою за убийство и помощь товарищам. Пассивные навыки помогут определить местоположение противников, сохранить «серию убийств» после гибели или поднять с тела поверженного врага дополнительный мешок с гранатами.

2. Еще один экзоскелет, «Наемник», превращает игрока в танка. Список уникальных способностей соответствующий: огромная энергетическая пушка «Стальной дракон» поражает врагов лазером, щит «Бешеный бык» убивает неприятелей во время тарана, а система «Реактивная броня» защищает от попаданий. Благодаря пассивным навыкам можно быстрее восстанавливать здоровье, носить больше патронов и хорошенько так шарахнуть по земле, нанося урон врагам.

3. «Синапс» – тот самый робот. Уникальная способность «Уравнитель» трансформирует его конечности в пулеметы, «Жнец» превращает в подобие механического пса, а «Обратная перемотка» отматывает время на несколько секунд назад. Что же касается пассивных навыков, то они быстрее восстанавливают заряд экзоскелета, ускоряют робота и наносят его врагам дополнительный урон.

4. Третий экзоскелет – «Сверхсвет». Выбрав его, персонаж получит испепеляющий неприятелей пистолет «Стиратель», подобие телепорта «Гиперпрыжок» или систему «Фазовое смещение», позволяющую сократить количество получаемого урона. Побочные навыки снижают время восстановления способностей, предупреждают о скорой атаке и дают дополнительные возможности для маневра.

5. Игрок, выбравший экзоскелет «Страйкер», получит доступ к «Гравипушке», прототипу ракетницы, стреляющей черными дырами (не спрашивайте!). Способность «Микротурель» позволяет установить в любой точке карты турель, а «Центурион» генерирует энергетический щит. Пассивные навыки могут оповестить напарников о приближающихся врагах, вызвать дрона-помощника или повысить прочность снаряжения.

6. Последний экзоскелет – «Фантом». По сути, это и есть тот самый снайперский набор способностей. Винтовка ЕМЗ «Баллиста» стреляет огромными дротиками, пригвождающими врагов к стенам. Маскировка «Активный камуфляж» делает игрока невидимым, а сенсор «Пульсар» обнаруживает вражеские позиции. Пассивные навыки помогают играть роль скрытного убийцы еще лучше – окружают героя щитом, защищающим спину, усиливают звук вражеских шагов и блокируют неприятелям возможность восстанавливать здоровье. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК Arkane Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ dishonored.bethesda.net
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400, 8 ГБ, 3 ГБ видео

DISHONORED 2

ИМПЕРАТРИЦА НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

После релиза первой **Dishonored** в игровом сообществе произошел раскол. Одни утверждали, что **Arkane Studios** выпустила чуть ли не лучшую игру десятилетия, где было почти все для счастья – и вариативность прохождения, и потрясающий викторианский стиль, и даже возможность останавливать время и вселяться во врагов. Другие называли игру провалом. Дескать, вариативность – это, несомненно, хорошо, но стелс не работает, боевая система кривая, а почти все уровни можно пройти, проскакав по крышам.

Изменит ли что-то вторая часть? Скорее всего, нет. **Dishonored 2** – это почти та же игра, перенявшая у предшественницы все достоинства и недостатки. Другое дело, что способов прохождения теперь гораздо больше, а импровизировать и искать альтернативные пути стало еще приятнее. В целом авторы сделали большой шаг вперед.

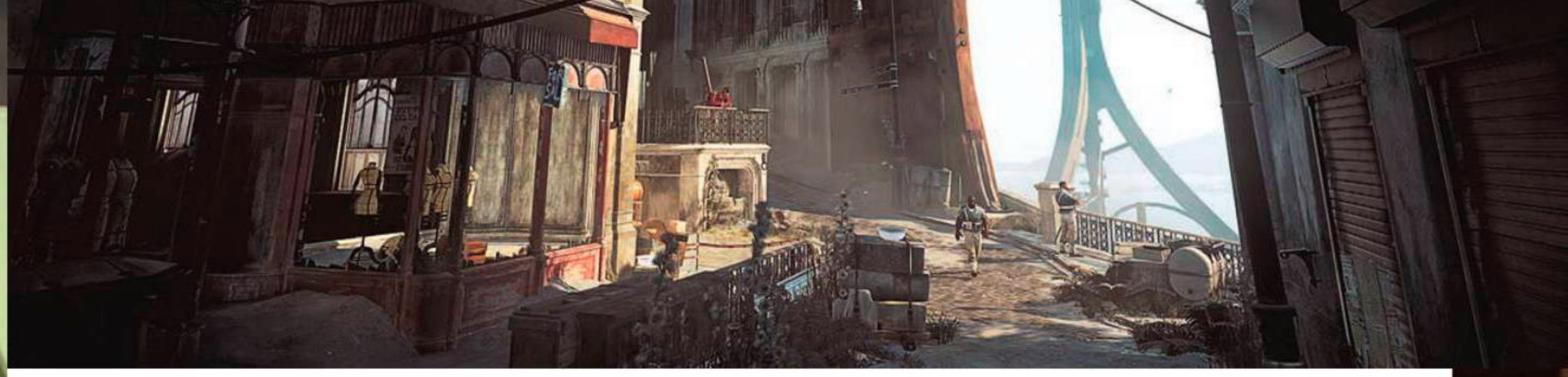
КАК МЫ ИГРАЛИ

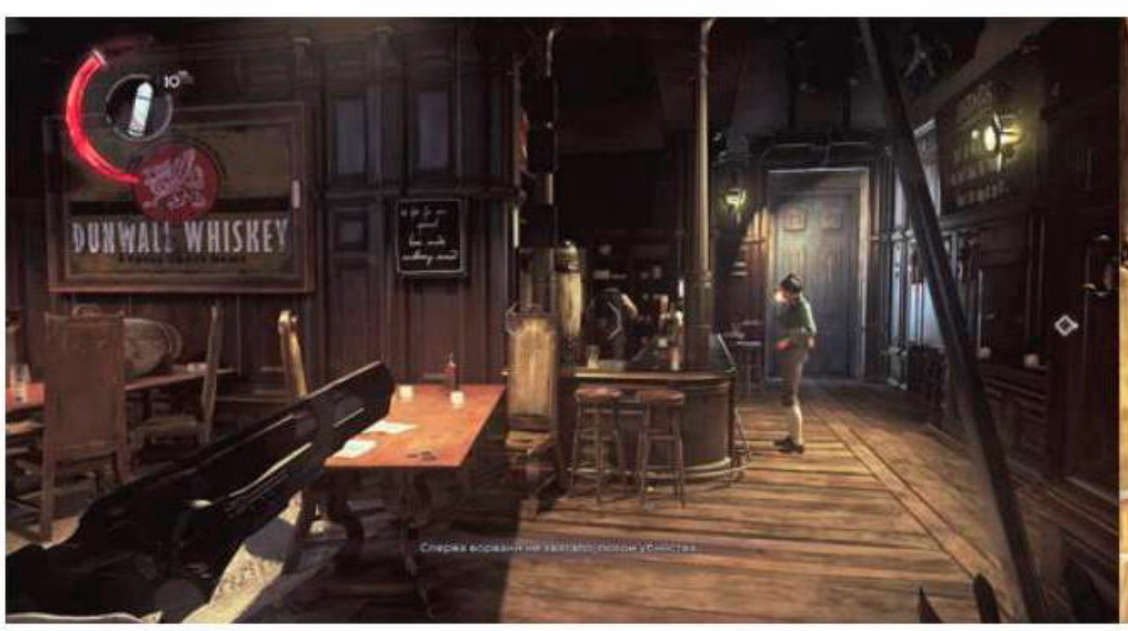
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 17 часов

СНОВА В БЕГАХ

Новая история, как и предыдущая, крутится вокруг дворцового переворота. В этот раз его жертвой становится Эмили Колдуин – юная императрица (и по совместительству дочь главного героя первой части), которую мы не раз спасали в оригинале. Судя по всему, у девушки совсем не получилось править: она закрывала глаза на многие проблемы и отлынивала от своих обязанностей, предпочитая прыгать по крышам и учиться фехтованию у своего отца и телохранителя Корво Аттано.

Между тем в Империи наступил кризис: люди умирают в нищете, торговые пути кон-





ПРЕЖДЕ ЧЕМ БРОСАТЬСЯ на врагов с клинком, прислушайтесь к их разговорам. Можно узнать немало интересного

МИР ИГРЫ наполнен самыми разными историями

тролируют пираты, а в южном городе Карнаке – нашествие трупных ос. К тому же откуда ни возьмись появился таинственный убийца со сверхъестественными способностями. По описанию он очень похож на Корво, а его жертвами становятся только критики и враги императрицы. Что, само собой, вызывает некоторые вопросы к Эмили и ее защитнику.

Так что, когда на горизонте появляется ведьма Далила и объявляет себя законной императрицей, подданные и не думают сопротивляться. Кроме того, Далила пользуется поддержкой могущественных союзников, и Эмили или Корво (в зависимости от того, кого мы выберем вначале) пускаются в бега. Обдумывать план мести герои будут на родине заговорщиков – в крупнейшем городе острова Серконос, солнечной Карнаке.

Для обоих этот путь становится важным жизненным этапом. Корво, который в сиквеле наконец заговорил, родился в Карнаке, поэтому для него это – эмоциональное и в чем-то тяжелое путешествие. Для Эмили же новое приключение – важное испытание на пути к взрослению. Девушке предстоит самой увидеть, как живется ее подданным, понять, какую цену платит народ за ее безответственный подход к правлению. Заодно она научится разным магическим трюкам, так кстати предложенным Чужим – загадочной личностью, что стоит чуть ли не за всеми событиями, происходящими в играх серии.

Сюжет Dishonored 2 трудно назвать выдающимся, но, в отличие от сюжета первой части, он ровный и без неприятных сюрпризов – простой в самом лучшем смысле этого слова. Хотя в нем нет ни неожиданных поворотов, ни интересных персонажей с ворохом шуток за пазухой, он не лишен эмоциональности, ведь герои полностью озвучены и даже ведут дневники. А самое важное, что Dishonored и не об этом вовсе. Главное действующее лицо игры – ее мир, солнечная и пыльная Карнака.

Она красива сама по себе: высокие здания в стиле испанской колониальной архитектуры, яркие вывески и краски, гигантские зеленые деревья, растущие прямо среди домов. Но главное, что в Карнаке таится масса самых разных историй и секретов. Часть из них вновь рассказывает сердце, в котором заключена душа императрицы Джессамины, убитой в первой части. У сердца всегда найдутся сведения о каждом встречном человеке или о месте, где предстоит побывать игрокам.

Сюжетную картину дополняют разбросанные книги, записки и, разумеется, люди вокруг. Ведь чуть ли не каждый прохожий разыгрывает какую-то сценку и что-то обсуждает, от проблем империи до важных сюжетных подробностей – например, слабых мест у цели. А когда от страж-

КРОВЬ довольно неплохо вписывается в этот интерьер

ВРАГОВ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО жестоко убивать. Иногда есть такие решения, которые страшнее смерти

ника, которого собираешься убить, слышишь о его голодных детях или о назначенном на вечер свидании, восприятие мира несколько меняется.

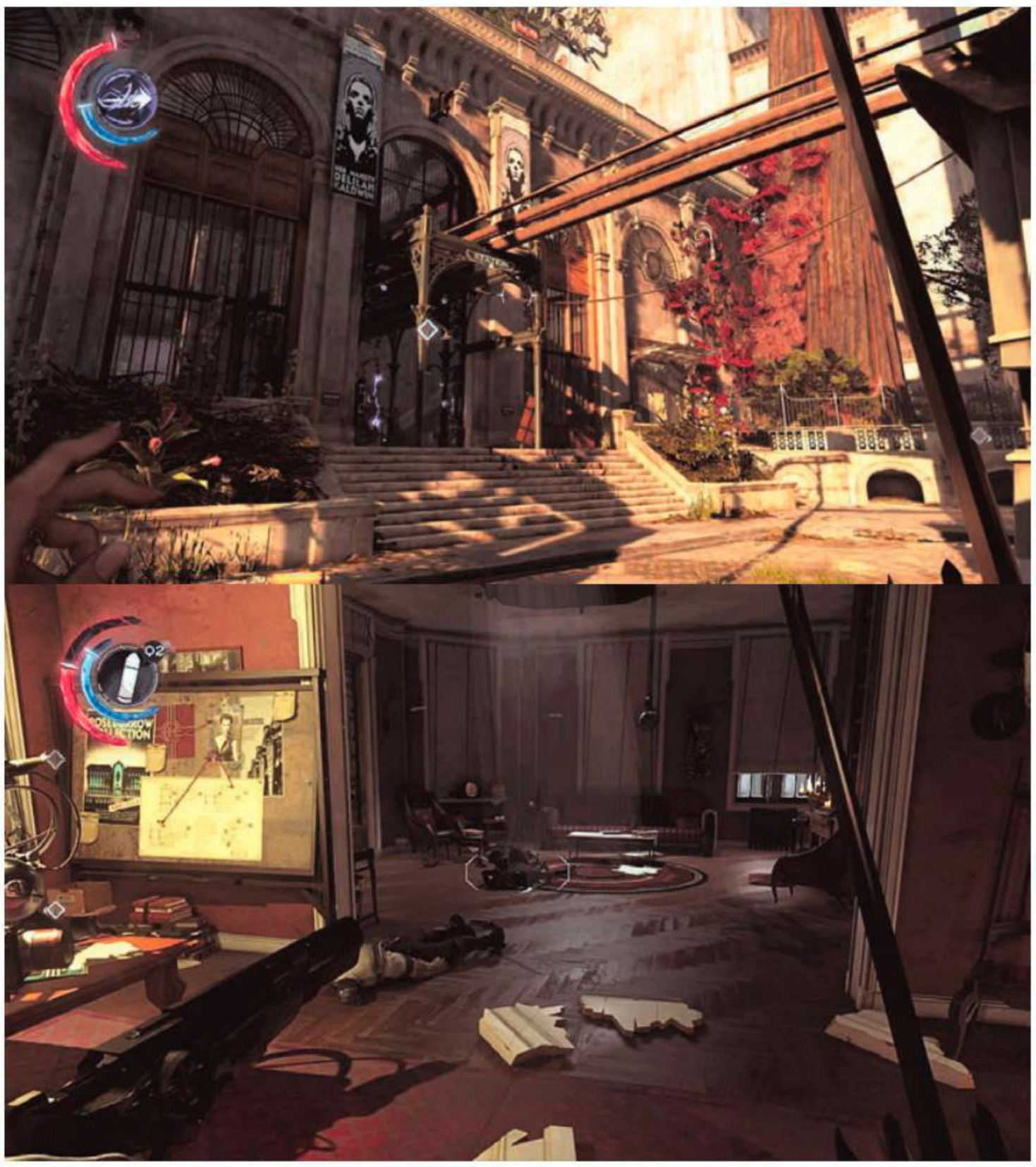
КОПАЯСЬ В ПЕСОЧНИЦЕ

Dishonored 2 играется так же, как и первая часть. И это на самом деле хорошо. Да, здесь есть недостатки: во время ближнего боя попаданий по врагу попросту не чувствуешь, а телепорт порой работает не так, как должен, фокусируя прицел на чем угодно, только не на цели. Но все это мелочи, учитывая, что самое главное осталось.

Dishonored генерирует безумное количество самых разных ситуаций, а почти любое задание можно пройти множеством способов. Каждый уровень представлен в виде просторной локации, и мы можем ее свободно исследовать. Там есть цель, которую нужно устранить, множество путей к ней и куча препятствий, от многочисленных врагов до опасных световых барьеров. А главное – у каждого задания свои тонкости и куча всяческих деталей, способных все усложнить или, напротив, помочь в решении задач.

Попутно можно зайти в заброшенный дом, для сюжета не имеющий никакого значения, и после схватки с ульем трупных ос обнаружить важную для задания информацию. Почти любую угрозу можно миновать, пройдя по другой улице, срезав путь через здание неподалеку или взобравшись на карниз или крышу. Благодаря этому перед игроком открывается тактический простор, когда каждую локацию изучаешь и разгадываешь, словно головоломку. Думаешь, как лучше подобраться к цели, каким путем пойти и как эффективнее разобраться с противниками.

Исследовать этот мир интересно. То и дело тянет проверить, что же там, в том здании, куда просят не входить. Или о чем так спорят те ребята за углом. Изучать локации побуждают и разбросанные по ним руны и амулеты, необходимые для прокачки способностей героев. Да, прием не самый красивый, но процесс поисков совсем не утомляет, поскольку по пути обычно натыкаешься на что-нибудь интересное – врагов, новые истории или мелкие головоломки.



К ЛЮБОЙ ЦЕЛИ всегда найдется несколько путей

ИСКУССТВО МИЛОСЕРДИЯ

Еще одна важная деталь, создающая эффект песочницы, – способности и инструменты героев. Оба персонажа владеют арсеналом магических трюков, так что почти любую задачу можно решить множеством способов. Стиль прохождения напрямую зависит от того, какого героя вы выбрали в начале игры. Выбор персонажа влияет не только на образ. От него зависят сцены, реплики, настрой и ключевые темы сюжета, а еще – у героев совершенно разный набор способностей.

Эмили получила навыки, подходящие для стелса. Когда вышел оригинал, многие жаловались, что проходить игру скрытно не интересно. Таланты девушки как раз устраняют этот недостаток: Эмили гораздо увереннее чувствует себя, отсиживаясь в укрытии и влияя на ситуацию издалека.

Например, у нее есть прекрасная способность под названием «Домино», с помощью которой можно магическим образом

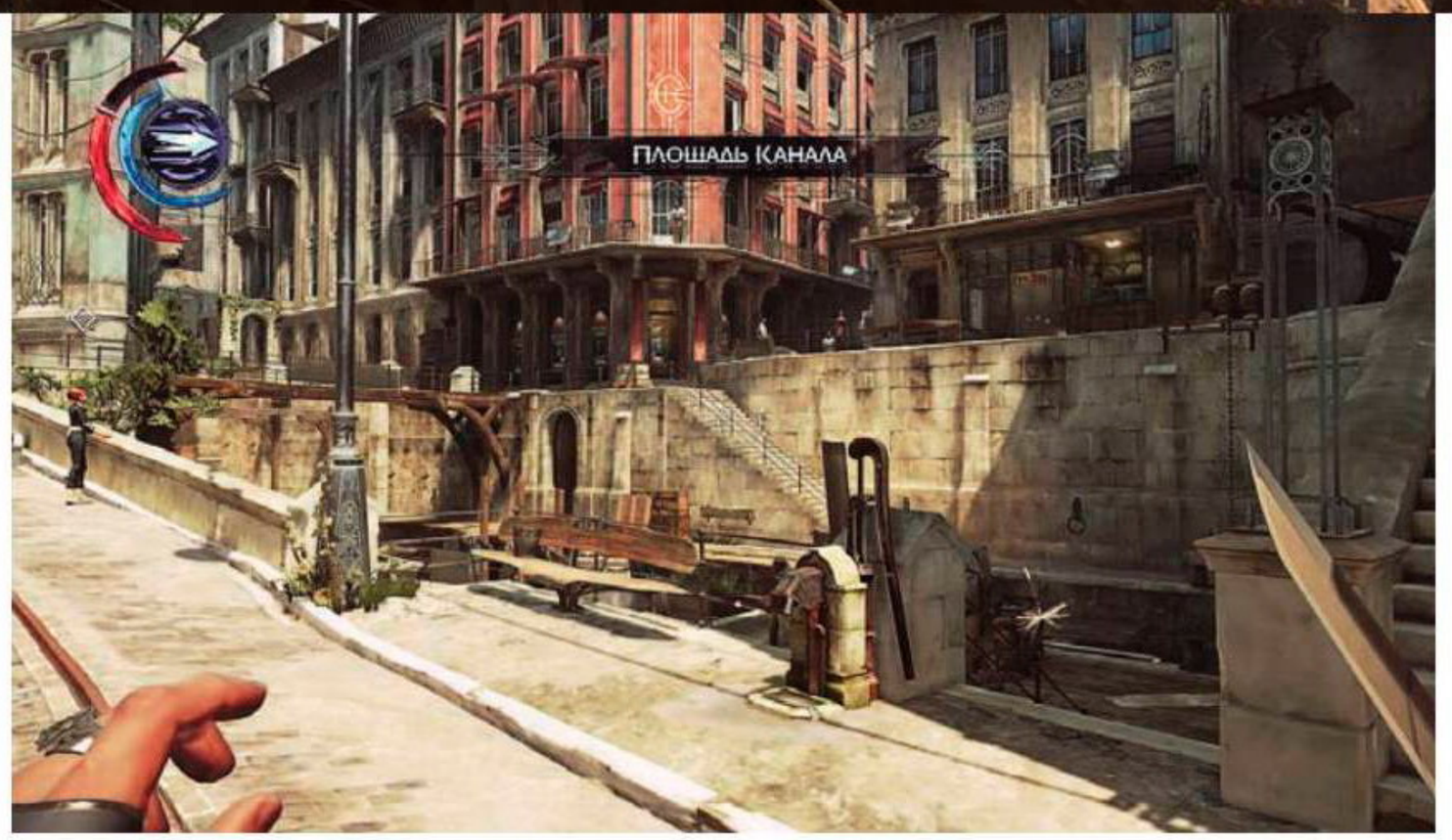
О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык, но мы играли на языке оригинала – на английском.

«связать» между собой нескольких врагов так, что происходящее с одним отразится и на другом. И это позволяет создавать очень интересные комбинации. Допустим, можно «связать» между собой четырех противников и оставить на пути одного из них оглушающую мину. Попадет в ловушку один стражник – без чувств рухнут все.

Можно поступить иначе. Эмили умеет создавать своих двойников, и тех тоже можно «связывать» с врагами с помощью «Домино». Создал двойника, скрепил его магическими узами с противниками, а потом оглушил или убил. Злодеи даже не поймут, что произошло.

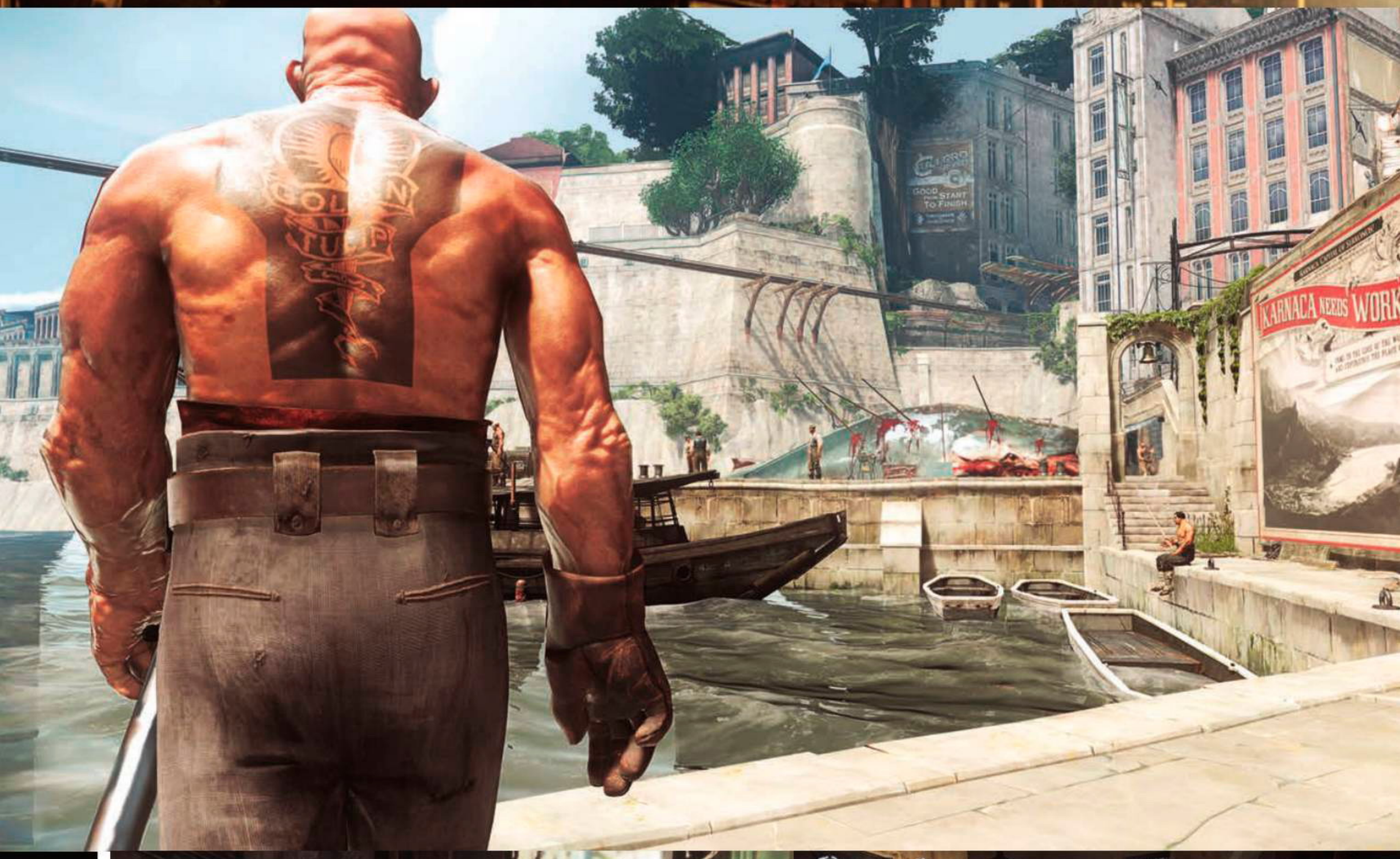
У девушки есть и другие интересные способности, позволяющие избежать открытого боя: гипноз, временно одурманивающий сразу нескольких врагов, умение превращаться в тень и проскальзывать незамеченной, зрение, позволяющее смотреть сквозь стены. В конце концов, у нее есть «Притяжение», которое, словно крюк-кошка, дает возможность почти моментально перемещаться с места на место и даже подтягивать врагов и предметы к себе. Очень полезная штука, когда нужно прошмыгнуть куда-нибудь бесшумно.

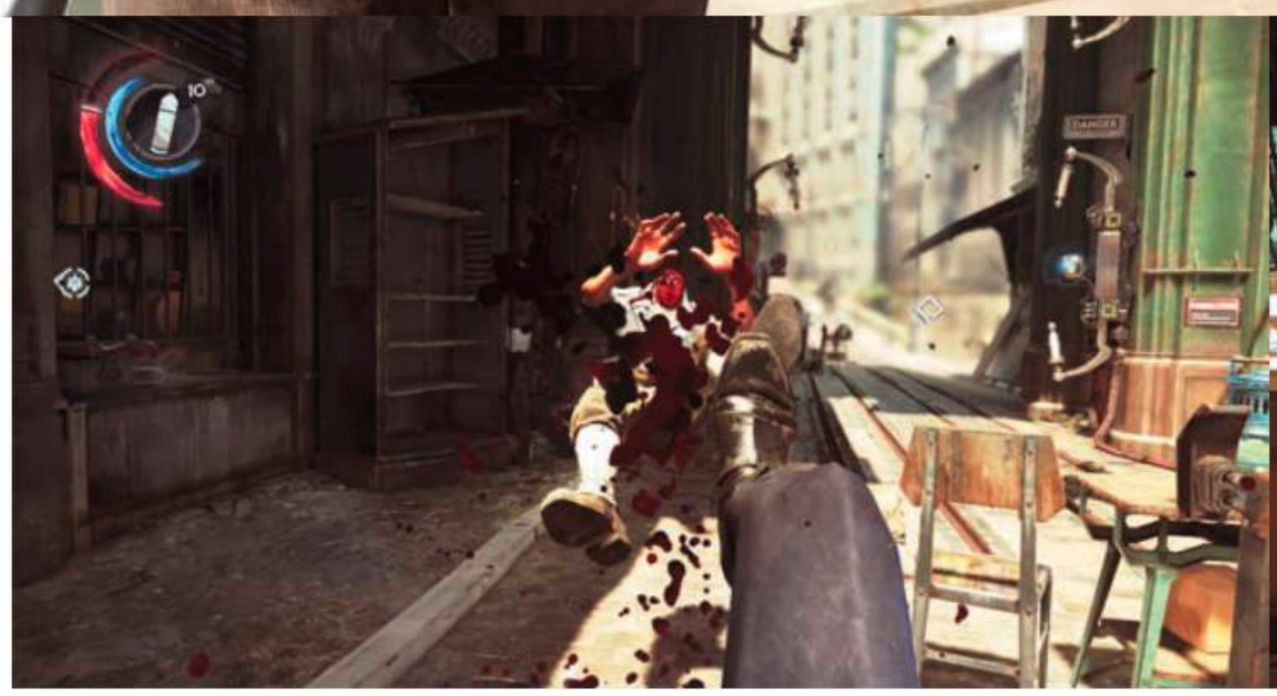


Корво все свои навыки перенес из первой части, и ему по-прежнему нет равных в ближнем бою. Лорд-защитник умеет останавливать время, телепортироваться, вселяться в тела животных и врагов (даже в мертвых, чтобы спрятаться), разбрасывать противников ветром и напускать на них стаи крыс. И все это создает условия для зрелищных схваток. Когда, остановив время и вселившись во врага, подводишь злодея под его собственные пули, чувствуешь себя чуть ли не самым крутым на свете.

Однако есть возможность вообще никого не убивать. Система хаоса, когда каждый второй персонаж давит на совесть за кровопролитие, никуда не делась. Но, в отличие от первой части, здесь и миролюбивым игрокам есть чем заняться. Помимо оглушений со спины или усыпляющих дротиков, можно «отключать» противников прямо в бою, удачно парировав атаку, спрыгнув с высоты или атаковав в скольжении. Так что даже миротворцы могут успешно сражаться и использовать свои навыки на всю катушку. Только не стоит увлекаться.

ВЕРДИКТ





СХВАТКИ В ИГРЕ динамичные. Правда, не применяя способности, вы упустите большую часть их очарования

ГЕРОИ даже клинки держат по-разному

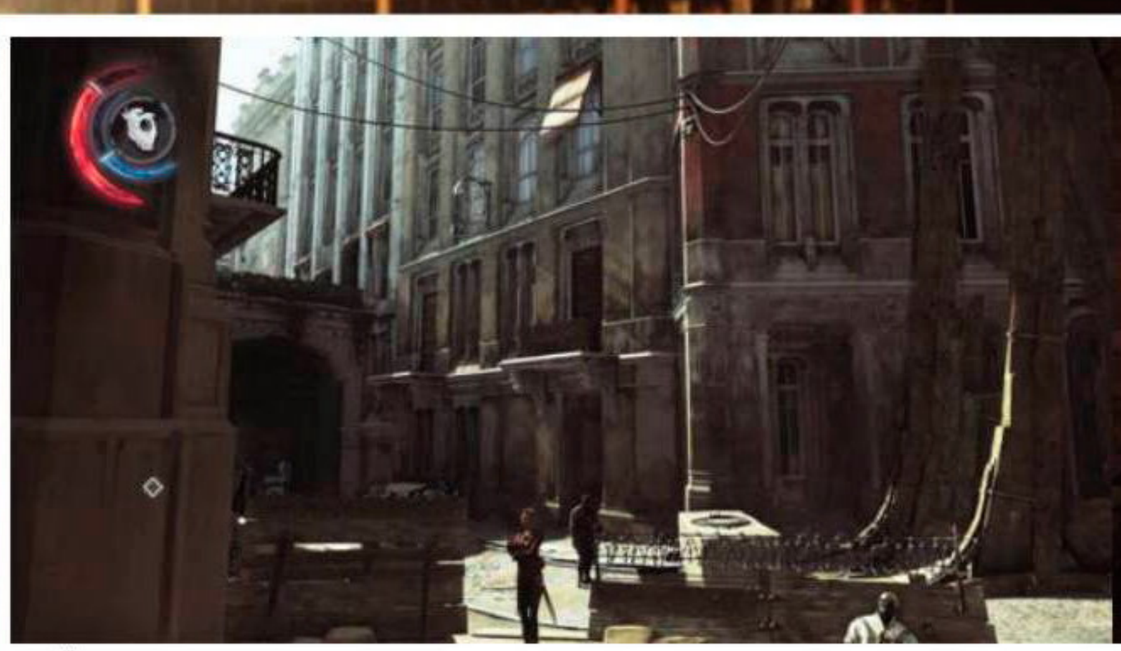
ШАГ ВПЕРЕД

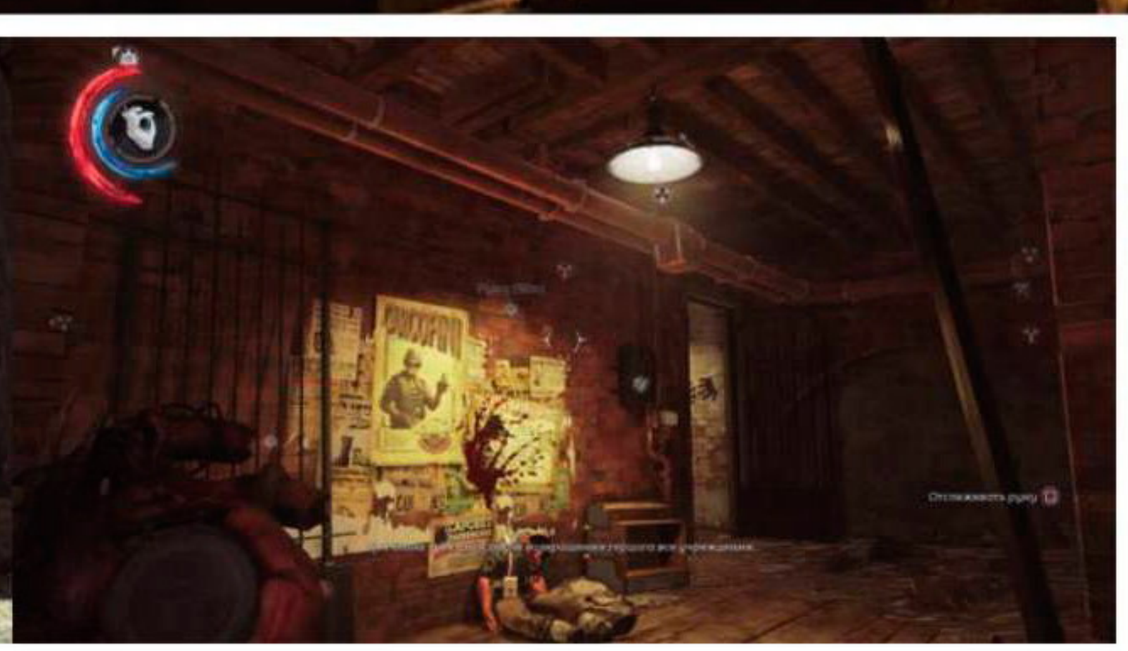
В итоге Dishonored 2 дает почувствовать себя профессионалом, уничтожающим плохих ребят так, словно убийство – новый вид искусства. Но главное, что делает вторую часть выдающейся, – это ее миссии. Если в оригинале мы всю игру занимались, по сути, одним и тем же, то здесь условия постоянно меняются, подкидывая новые ситуации. Уровень изобретательности разработчиков раз за разом удивляет.

В сиквеле игрокам предстоит отправиться в сумрачный, атмосферный госпиталь, где творится что-то страшное – по коридорам снует стража, некоторые места облюбовали трупные осы, всюду мрак и запустение, – и в такой обстановке нужно понять, что же приключилось. Позже игроков отправляют в меняющийся на глазах «механический» дом, не раз показанный в демонстрациях. А дальше путь лежит в особняк, который можно изучать сразу в двух временах, прыгая между прошлым и настоящим. Препятствия на пути можно преодолеть в другом времени, а действия, совершенные в прошлом, способны изменить внешний вид здания в будущем.

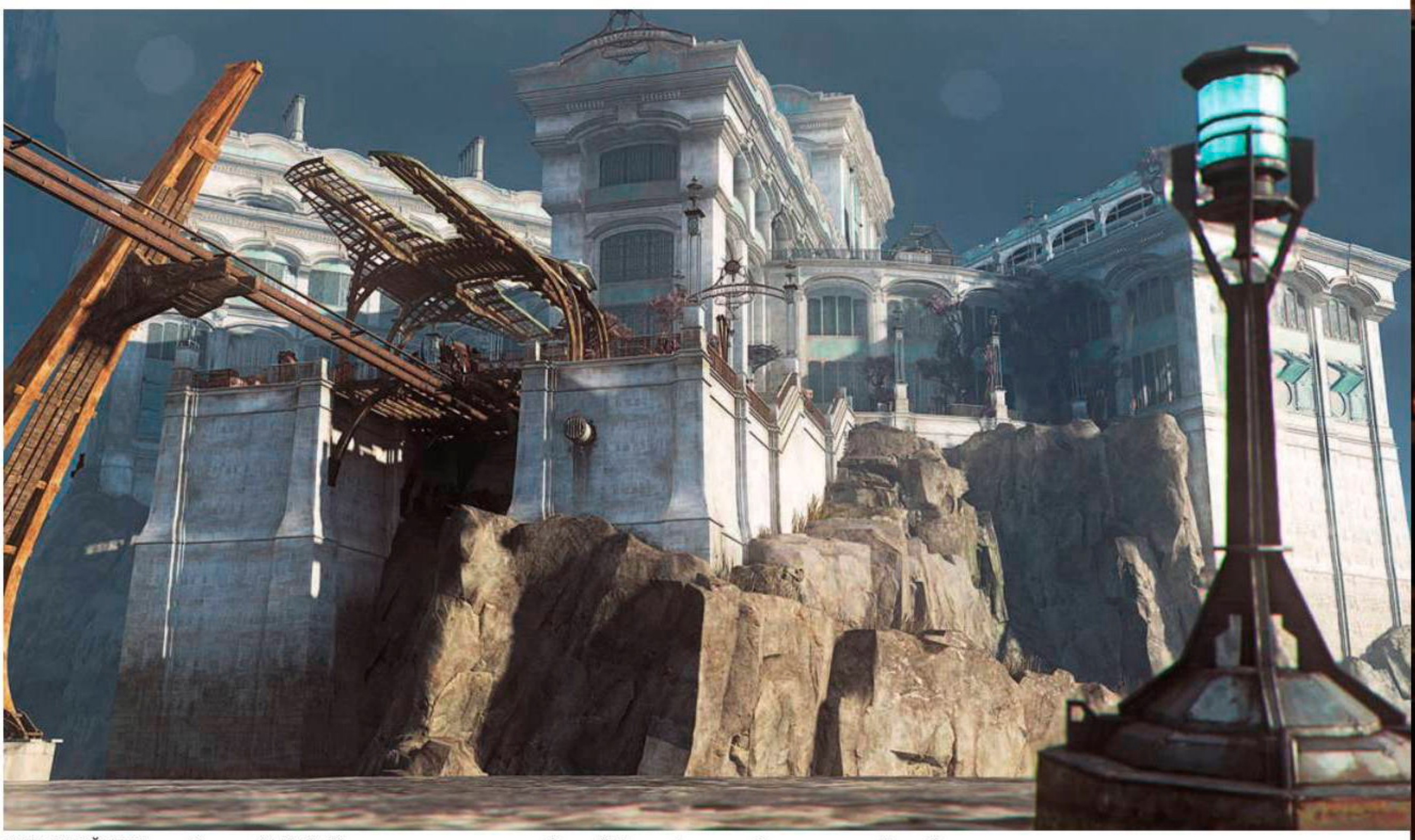
Иногда появляются и новые оригинальные противники. Например, механические солдаты, – они очень больно бьют и долго не умирают. Сражаться с ними сложно, но, если изучить документы, разбросанные по локации, вы узнаете, что уязвимые точки солдафонов защищены деревянными пластинами, а если попасть в голову, робот начнет ориентироваться на слух или примется бить всех подряд – и врагов, и своих.

Dishonored 2 кажется куда ровнее и при этом насыщеннее первой части. Благодаря способностям Эмили любителям стелса тоже есть чем заняться, но уровни теперь не пробегаются наспех. Да, как и раньше, игру можно пролететь сломя голову. Но провернуть это труднее, да и почти на каждом пути есть свои плюсы и минусы, свои препятствия и тонкости, которые можно изучить. Каждая локация – комплексный, нели-





ПРОЙТИ ИГРУ БЕЗ ЖЕРТВ несколько мешает здешний ИИ, обожающий убивать своих напарников.
Тем не менее ко второй части разработчики сделали все, чтобы миролюбивое прохождение стало увлекательнее



ХОТЯ ДИЗАЙНЕР Виктор Антонов (Half-Life 2) над новым проектом не работал, Dishonored осталась безумно стильной игрой

нейный, сложный и куда лучше, чем раньше, продуманный уровень.

■■■

В Dishonored по-прежнему не все идеально. Сюжет довольно простой, иногда совершенно непонятно, куда идти и что нужно делать (к примеру, среди огромного количества деталей требуется отыскать и дернуть едва заметный рычаг), а в конце миссии постоянно заставляют возвращаться к точке отступления, то есть идти обратно через весь уровень. Когда знаешь путь и пользуешься разблокированными дверями – это, в общем-то, дело пары минут. Но все равно не очень увлекательно.

При этом иногда сталкиваешься с самыми разными, иногда очень неприятными мелкими проблемами вроде необъяснимых смертей NPC или непредсказуемой реакции ИИ на безобидные действия. В конце концов, кому-то может не хватить мрачного, но притягательного викторианского шарма из первой части: Dishonored 2, конечно, печальная игра, но мир у нее солнечный и яркий.

Однако все это не сильно портит впечатление, ведь Dishonored 2 – изобретательная, богатая на сюрпризы, красивая и очень продуманная игра. Проекты, где можно и нужно экспериментировать, ошибаться и искать новые пути, выходят крайне редко. ■

ПОРАДОВАЛО:
– вариативность и тактический простор;
– мир, богатый на истории;
– визуальный стиль;
– тематические уровни;
– мирное прохождение стало интереснее.

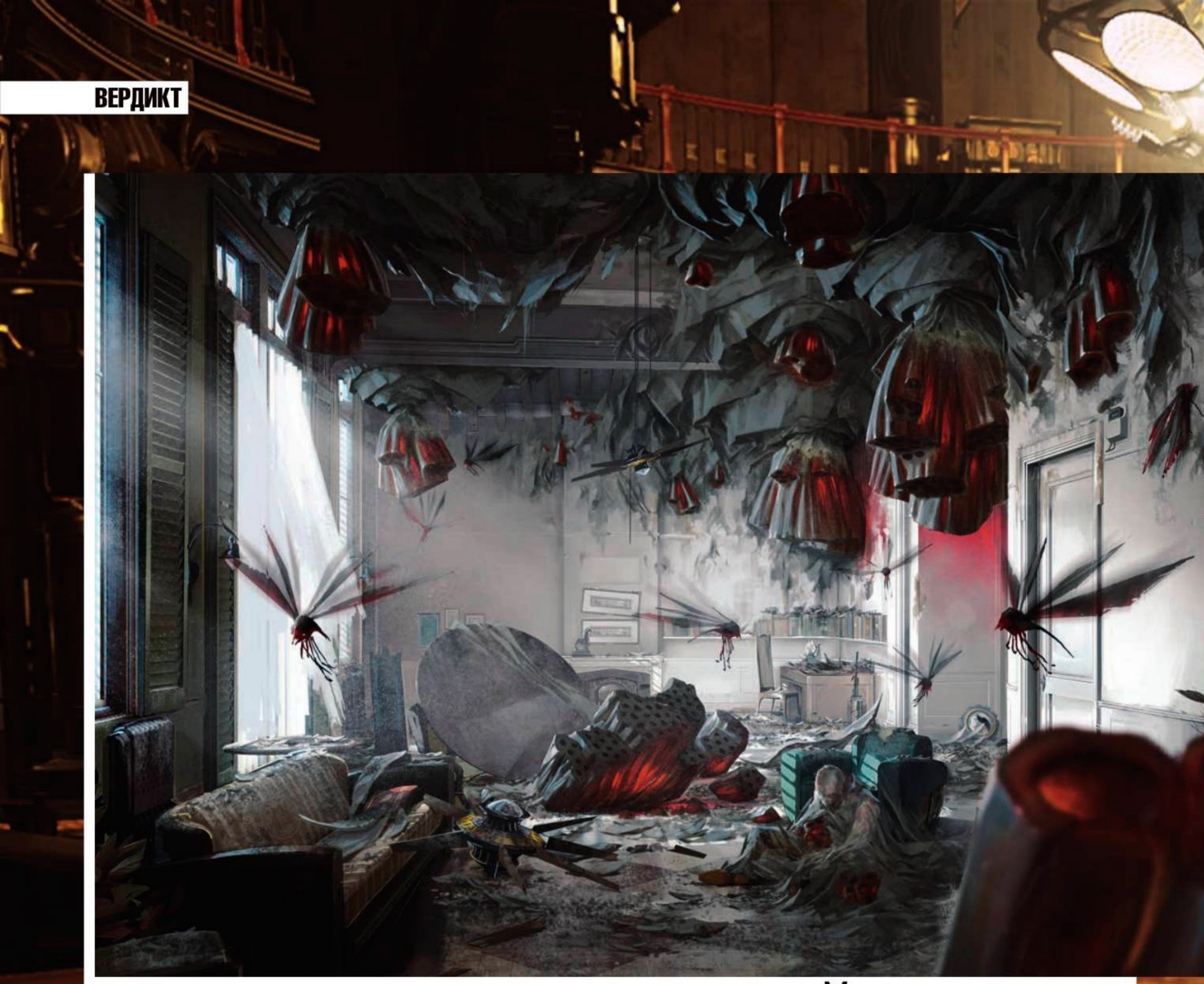
ОГОРЧИЛО:
– мелкие недоработки;
– простая история;
– баги в PC-версии.

ДОЖДАЛИСЬ?
Разработчики Dishonored 2 создали почти то же самое, что и в прошлый раз. Только при этом улучшили игру почти в каждом ее аспекте, сделав большой шаг вперед. Столь продуманные и многогранные игры – настоящая редкость.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»



ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ!

КАК ПОЛУЧИТЬ МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ DISHONORED 2

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Такие игры, как **Dishonored**, нельзя пройти «неправильным» путем. Но в этом и их прелесть: они предлагают думать, экспериментировать, пробовать, а потом делиться с друзьями множеством историй, что произошли только с вами. Но есть несколько советов, которые помогут путешествовать по миру **Dishonored 2** с комфортом, а главное – с удовольствием. Ими мы сегодня и поделимся.

НЕ ЛЕТИТЕ СЛОМЯ ГОЛОВУ

Удовольствие от Dishonored легко испортить, если пытаться пробежать ее за пару часов. Хотя ко второй части разработчики изрядно усложнили путь к цели, желающие все равно найдут способ проскакать всю локацию за считанные минуты.

Мы вам советуем играть иначе: прислушивайтесь к разговорам NPC, ищите записки, дневники с ценной информацией, коллекционируйте руны и амулеты, необходимые для развития персонажей. Так и только так можно найти самые интересные пути прохождения. Кто знает, может, именно на том клочке бумажки, на который вы случайно наткнетесь, будет код от сейфа с ценностями?

Или стражник, которого вы только-только хотели проткнуть клинком, проболтается о какой-нибудь тайне своего работодателя, и задача упростится. Или вы найдете альтернативный путь, позволяющий вообще миновать противников, устроив им вдобавок диверсию в тылу. Или наткнетесь на лавку черного рынка, где можно модифицировать экипировку и запастись припасами.

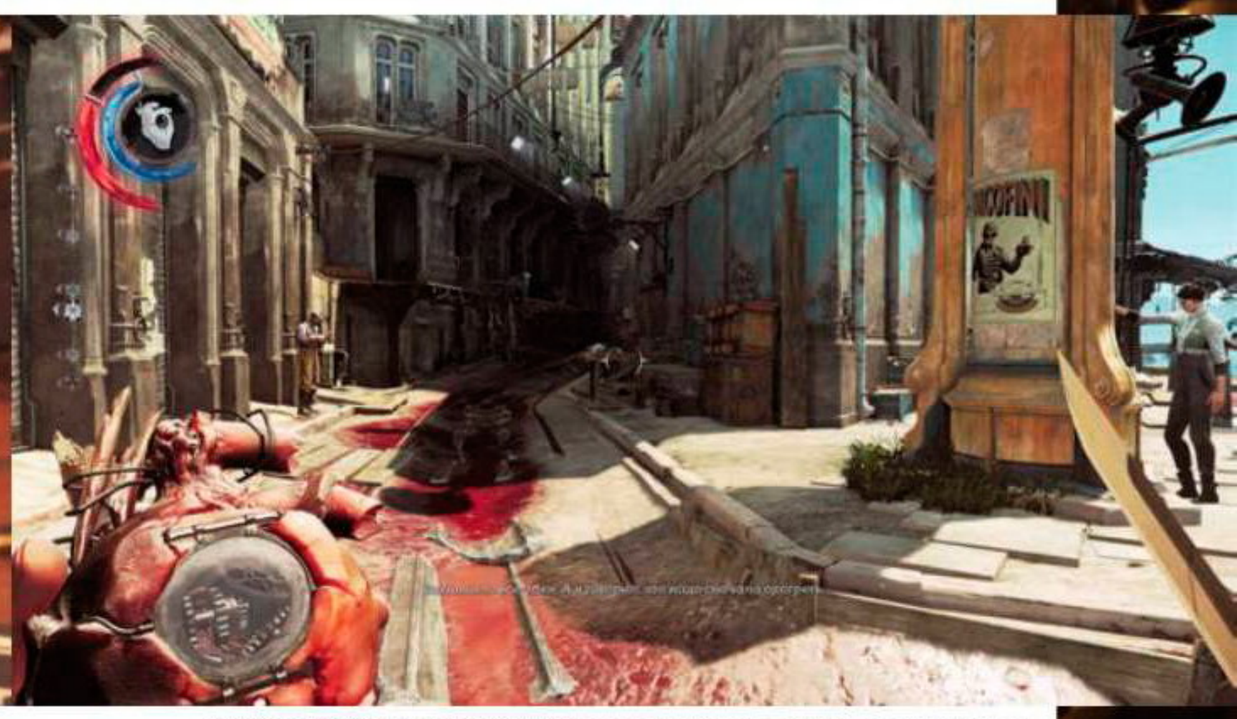
В общем, будьте терпеливы: прислушивайтесь, смотрите по сторонам, ищите. А главное, не бойтесь совать свой нос куда не следует. Опыт подсказывает, что именно так удается найти самые интересные вещи.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ В БОЮ, И НЕ ТОЛЬКО

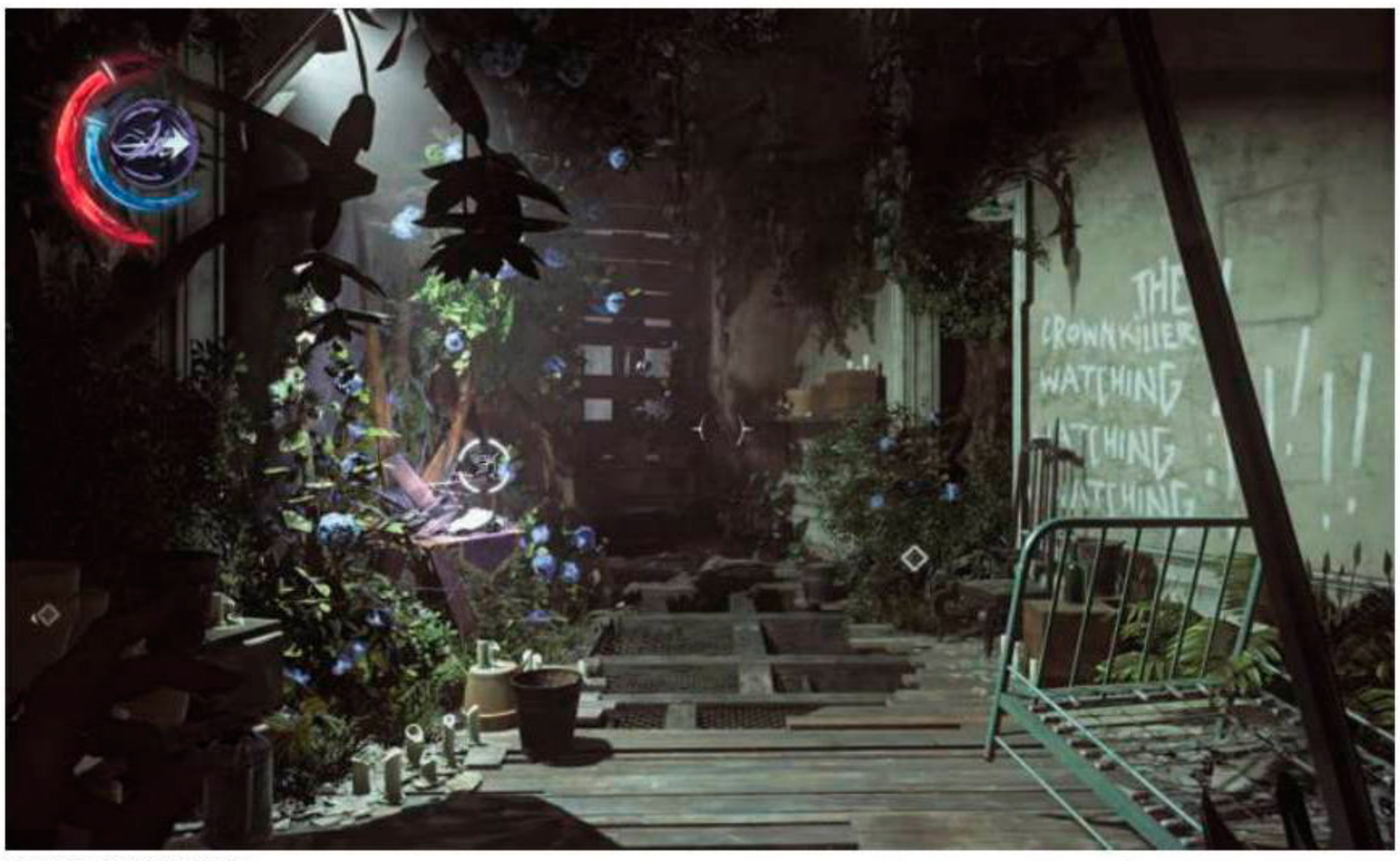
После огромного количества «прямолинейных» проектов во время прохождения Dishonored 2 некоторые умудряются забыть, что здесь все утроено иначе. А ведь в вашем арсенале есть невероятные навыки и множество интересных приемов. Пробуйте что-то новое, не останавливайтесь на чем-то одном, экспериментируйте и ищите красивые пути решения проблем.

Экономьте боеприпасы с помощью способности «Домино», благодаря которой можно усыпить четырех стражников одним дротиком. Комбинируйте этот же навык созданием двойника, если не хотите рисковать и лезть в лоб на врагов. Атакуйте в подкате и прыгая с крыши, – так врагов можно гораздо быстрее оглушить, чем если бы вы пыта-

ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ между героями по ходу прохождения нельзя. Так что если не собираетесь проходить игру дважды (что очень зря!), то подходите к выбору с умом



ПОЧТИ О КАЖДОМ СТАТИСТЕ, засветившемся в кадре, можно узнать нечто сокровенное. Скажем, мужчина впереди вынашивает план убийства



ЕСЛИ ВЫ НЕ БУДЕТЕ внимательны, можете пропустить множество интереснейших мест и ситуаций

лись их «придушить». Используйте на всю катушку мины и дротики. Меняйте полярность световых стен на постах противника так, чтобы они сжигали своих же стражников. Ищите слабые места у механических солдат и натравливайте их на своих врагов. Наконец, выбирайте неочевидные пути к цели – так меньше шансов попасться.

В Dishonored 2 масса возможностей для тех, кто умеет мыслить творчески. Используйте их!

ПРОЙДИТЕ ИГРУ ДВАЖДЫ ЗА РАЗНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В новой Dishonored два играбельных персонажа. И если вы закончили прохождение, скажем, за Эмили, очень советуем пройти и за Корво. Вы не только услышите много новых реплик и взглянете на сюжет игры по-новому – ваш стиль игры тоже сильно изменится. У обоих персонажей совершенно разный набор навыков. И если Эмили – отличный вариант для скрытного прохождения, то Корво куда лучше годится для зрелищных и кровавых схваток. Что, впрочем, нисколько не мешает использовать их ровно наоборот.

К концу прохождения взгляд на многие вещи и подход к решению задач настолько меняются, что, начиная игру заново, замечаешь множество интересных деталей. Даже смешно становится – как это я не заметил здесь еще один путь? Или не зашел в то здание, где можно стать участником маленькой побочной истории и найти пару интересных предметов?

В конце концов, при втором прохождении вы будете лучше владеть клинком, знать все уровни и умело прятаться, что поможет одолеть все испытания куда красивее.

ПРИСЛУШИВАЙТЕСЬ К СЕРДЦУ

Нет, не к своему (хотя к нему тоже стоит), а к сердцу императрицы Джессамины, которое главные герои постоянно носят с собой. Просите его рассказать о встречных персонажах, о местах. Только так у вас получится составить подробную картину мира, погрузиться в него полностью. Пригодится сердце вам и на заданиях. Например, подскажет, где настоящая цель, а где ее двойник. Или выдаст слабость врага. Именно с помощью сердца надо искать руны и амулеты, помогающие улучшать способности персонажей. Без них пройти игру куда труднее.

ПРЯЧЬТЕ ТЕЛА И ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ОКРУЖЕНИЕМ

Не важно, оглушаете вы врагов или решили залить Карнаку реками крови, – необходимо прятать тела врагов. Так вы избежите не самых приятных последствий – к примеру, вражеского патруля, который поднимет всех на уши после такой находки.

К слову, окружение не только поможет вам спрятать тела, но и выручит в пути. Не бойтесь кидаться стаканами и бутылками, чтобы отвлечь противников, баллоны с ворванью – идеальная взрывчатка, чтобы устранить сразу нескольких врагов, а световые стены, если изменить их полярность, напомним, начнут сжигать стражу. Пользуйтесь этим, это весело!

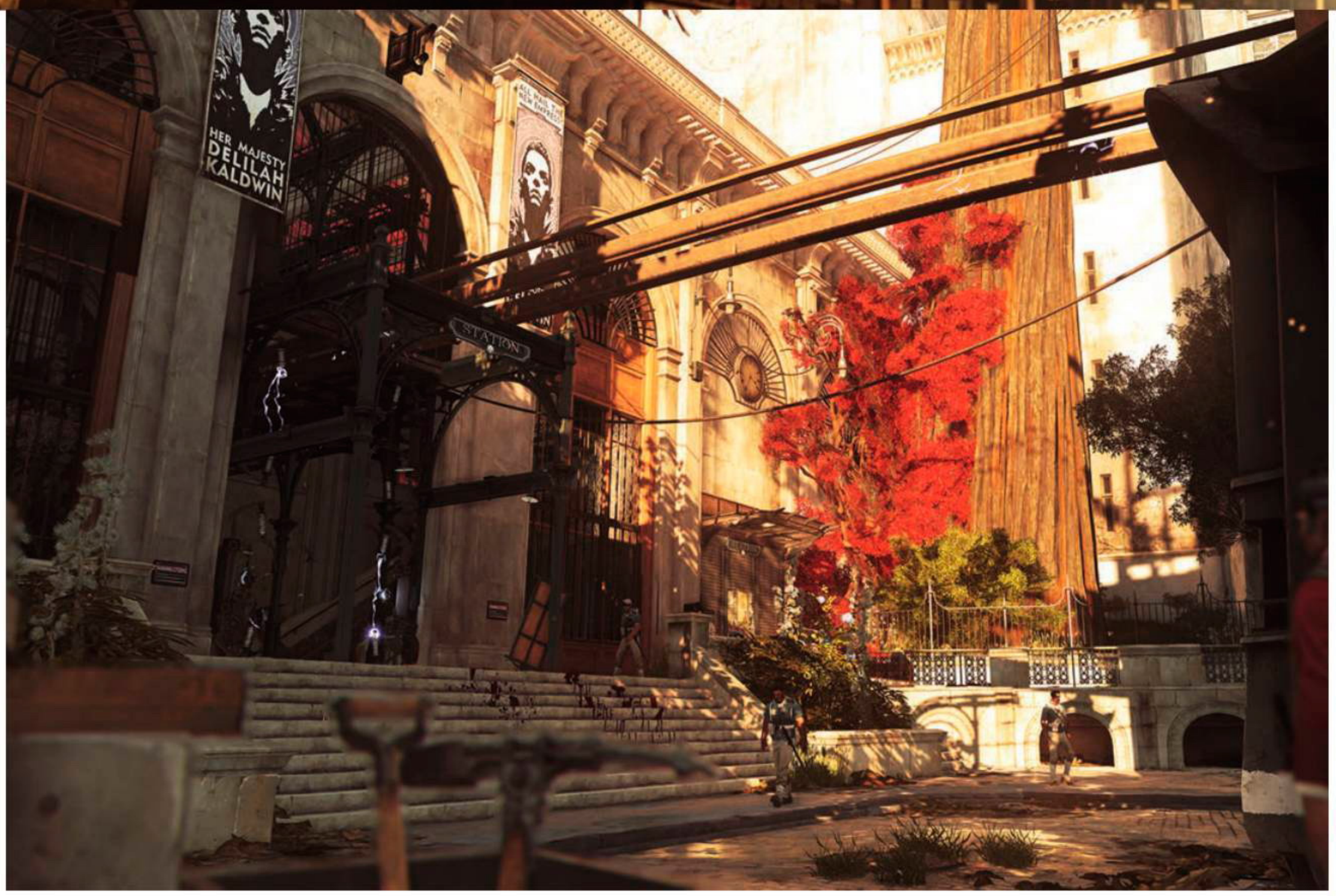
ПОДСТЕЛИТЕ СОЛОМКИ

Не важно, на какой платформе вы играете, чекпойнты здесь расставлены не особенно густо, а вот сохраняться можно в любой момент. Не пренебрегайте этим. Казалось бы, простейший, но при этом действенный совет.

Хотите ринуться на врага в открытую? Сохранитесь. Хотите рискнуть и попробовать проскользнуть за ящиками? Сохранитесь. Иначе можно оказаться в глупой ситуации, когда все противники в округе стоят на ушах, поднята тревога, а единственный способ это исправить – начать миссию заново. Но перезаписывать сохранения мы советуем с большой осторожностью. Иначе опять можно оказаться в ситуации, когда что-то изменить уже невозможно.

■■■

А вообще последний и главный совет... Забудьте вы про все советы и играйте в Dishonored 2 так, как вам хочется! Не загоняйте себя в рамки. Как-никак, эта игра про свободу и про то, что к каждой цели можно прийти разными путями. Пользуйтесь этим и получайте удовольствие! ■



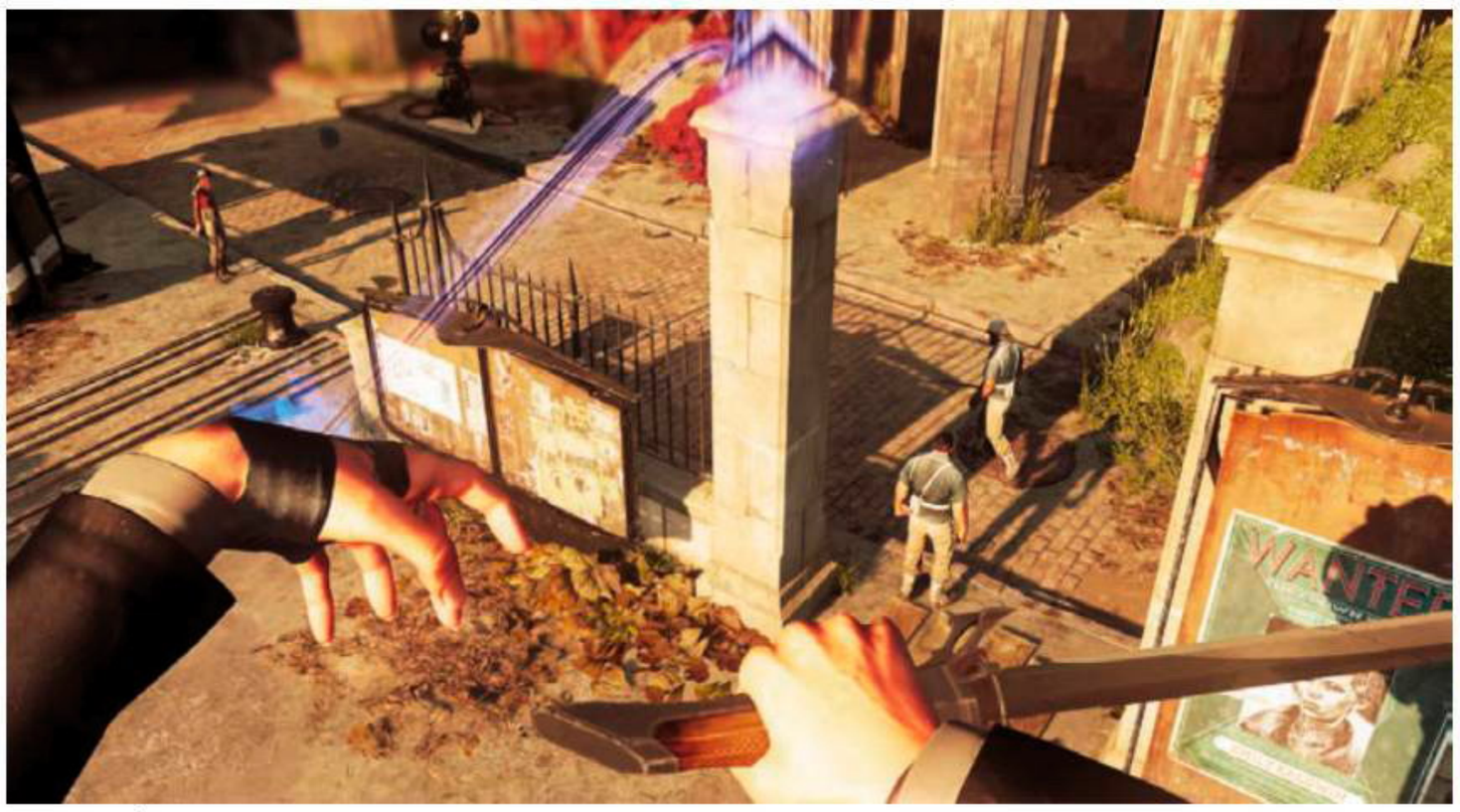
ВЕЛИКАЯ БЕЗОТВЕТСТВЕННОСТЬ

КАК СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ РЕШИЛИ БЫ НАШИ ПРОБЛЕМЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Многие наверняка задумывались о том, как здорово было бы заполучить способности супергероев. Например, телепортироваться домой, не теряя ни секунды жизни на пробки. Или останавливать время перед наступлением дедлайна. И по части таких вот полезных в быту способностей героям **Dishonored** всегда было чем похвастаться, ведь у Корво и Дауда чуть ли не идеальный набор самых разнообразных навыков.

Вторая часть игры от **Arkane Studios** шагнула еще дальше: в ней двое героев и, соответственно, в два раза больше интересных возможностей. Мы решили немного помечтать о том, какое применение эти навыки могли бы найти в жизни обычного человека. А заодно рассказать, как они используются в самой **Dishonored 2**.

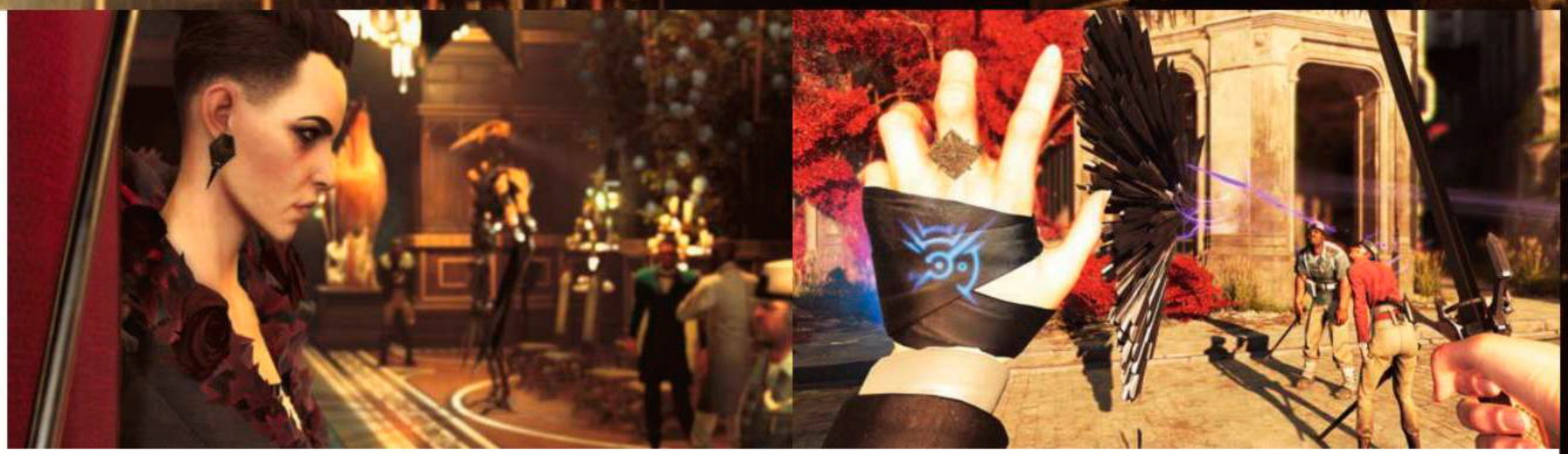


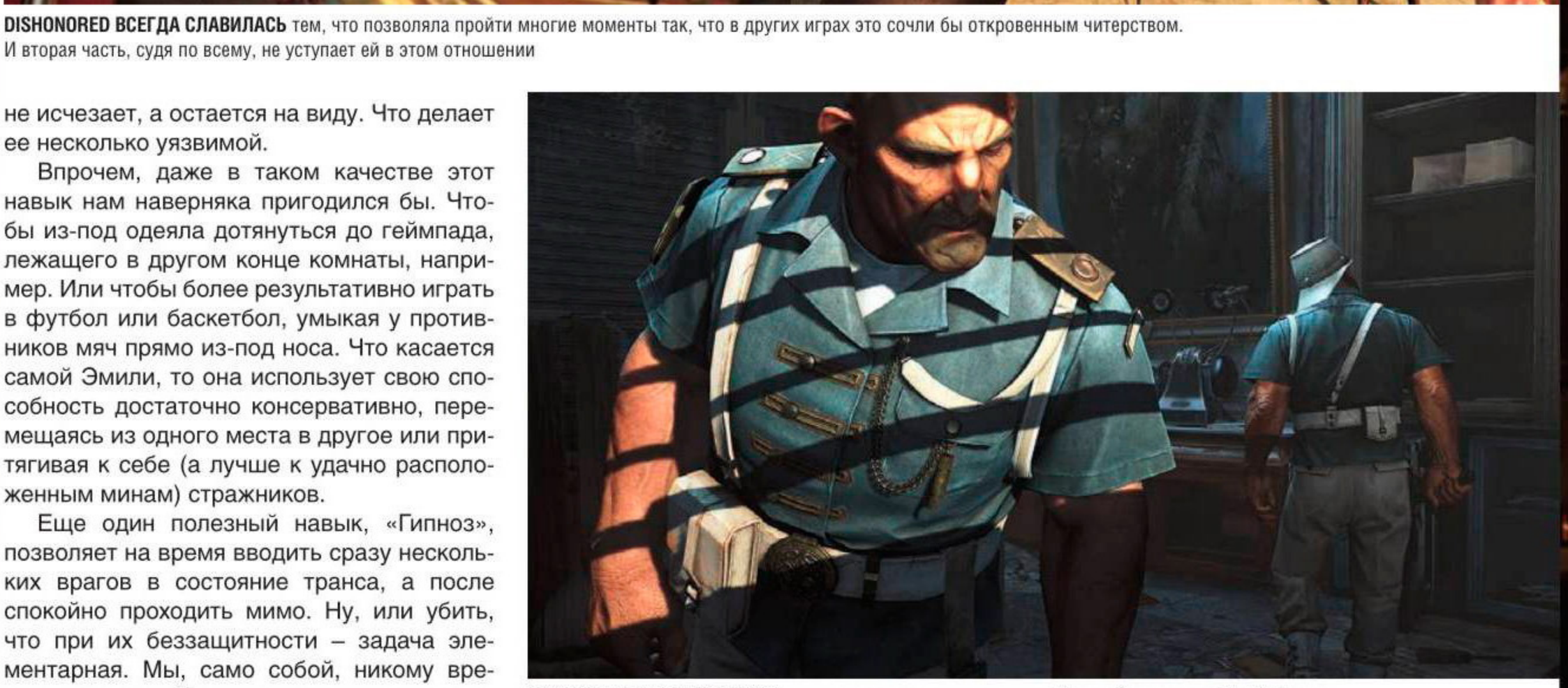
НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, «Притяжение» Эмили уступает телепортации Корво – во время перемещений ее могут заметить. Однако эта способность позволяет не только перемещаться, но и притягивать к себе объекты. Лорд-защитник этим похвастаться не может

ВЖИВАЕМСЯ В ШКУРУ ЭМИЛИ

Начнем мы, пожалуй, с повзрослевшей Эмили Колдуин. Как и ее наставник Корво, в какой-то момент она связалась с Чужим – загадочным мужчиной с черными глазами и неясными намерениями. И в результате получила несколько интересных навыков, которые наверняка не помешали бы любому человеку.

Так, у нее есть «Притяжение» – умение перемещаться в нужное место или притягивать к себе объекты с помощью неких потусторонних щупалец. «Притяжение» напоминает способность Корво телепортироваться, только девушка, в отличие от своего наставника, во время такого перемещения





DISHONORED ВСЕГДА СЛАВИЛАСЬ тем, что позволяла пройти многие моменты так, что в других играх это сочли бы откровенным читерством. И вторая часть, судя по всему, не уступает ей в этом отношении

не исчезает, а остается на виду. Что делает ее несколько уязвимой.

Впрочем, даже в таком качестве этот навык нам наверняка пригодился бы. Чтобы из-под одеяла дотянуться до геймпада, лежащего в другом конце комнаты, например. Или чтобы более результативно играть в футбол или баскетбол, умыкая у противников мяч прямо из-под носа. Что касается самой Эмили, то она использует свою способность достаточно консервативно, перемещаясь из одного места в другое или притягивая к себе (а лучше к удачно расположенным минам) стражников.

Еще один полезный навык, «Гипноз», позволяет на время вводить сразу нескольких врагов в состояние транса, а после спокойно проходить мимо. Ну, или убить, что при их беззащитности – задача элементарная. Мы, само собой, никому вредить не стали бы и применили такую способность несколько иначе. Скажем, чтобы миновать редакторов, которым задолжали материал! Или чтобы не объясняться перед второй половинкой на тему того, почему она застала тебя вовсе не там, где ты должен быть в этот момент.

«Легкая тень» (в английской версии – Shadow Walk) позволяет Эмили превратиться в... тень, став незаметной для противников, и проникать в труднодоступные места. В таком облике девушка может незаметно зайти врагам в тыл и даже совершать бесшумные убийства. Мы же, скорее всего, применили бы это умение в более миролюбивых, но тоже коварных целях: в Хэллоуин трудно придумать способ напугать кого-то лучше, чем стать тенью и материализоваться прямо за спиной у жертвы.

Еще интереснее способность «Домино», позволяющая связать между собой до четырех живых существ. Все происходящее с одним из людей в связке распространяется и на остальных, и, если убить одного из них, другие тоже умрут. С помощью этого оригинального навыка Эмили строит своим противникам разные козни. Например, душит или топит всего одну жертву, но остальные в этот момент тоже начинают задыхаться или захлебываться прямо на суше. Особенно интересно сочетание «Домино» с «Притяжением», ведь стоит подтянуть к себе одного противника, как все связанные с ним враги тоже отправятся в затяжной полет. Оставили в точке их приземления мину – и все, угрозы больше нет.

НЕКОТОРЫЕ СПОСОБНОСТИ Эмили чем-то напоминают навыки Джеки Эстакадо из The Darkness. И щупальца немного похожие, и тьму они одинаково любят

Любопытные комбинации получаются, если применить «Домино» одновременно с навыком «Двойник». Дублер Эмили неплохо сражается и может отвлекать на себя внимание противника. Но гораздо интереснее, что его тоже можно связывать с кем-нибудь с помощью «Домино». Стоит врагу протк-нуть связанного с ним двойника героини, и самому ему тоже не поздоровится. Такое вот самоубийство по неосторожности.

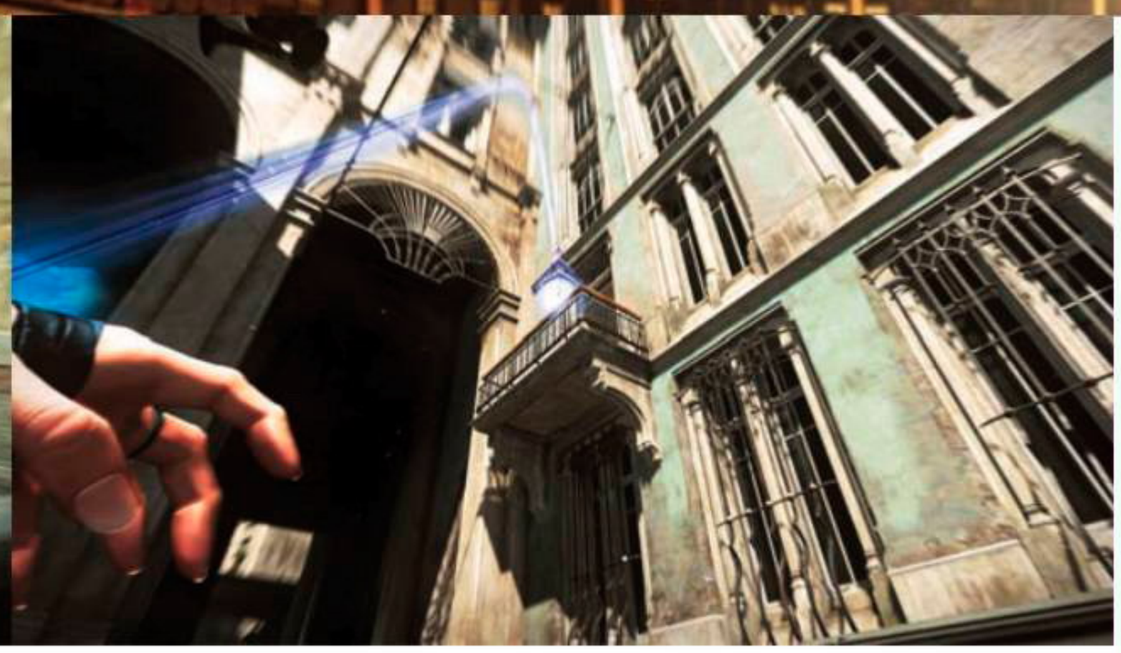
Если бы подобные интересные возможности открылись нам в реальной жизни, мы нашли бы им более миролюбивое, хотя и не факт, что законное применение. «Домино» так и напрашивается для каких-нибудь совместных походов или посиделок, если, конечно, на людей в связке распространяются и приятные эффекты тоже. Только представьте себе: билет на американские горки купит один человек, а удовольствие получат все его друзья. А с алкоголем или едой вообще вышло бы интересно: ест один, а хорошо всем. Экономия налицо! И побочных эффектов вроде похмелья можно не бояться – достаточно вовремя снять эффект «Домино».

«Двойник» отлично подошел бы неверным супругам или желающим смотаться с работы пораньше. Вот ты якобы трудишься прямо на глазах у начальника, а на деле уже наслаждаешься свободой где-нибудь далеко, оставив в офисе своего клона. Интересно, может, он еще и справляется лучше? Тогда свою продуктивность можно было бы многократно повысить, занимаясь несколькими задачами одновременно.

Пригодилась бы нам и «Транспозиция». Она позволяет поменяться местами с любым противником и даже со своим двойником. Это было бы очень полезно в длинной очереди, чтобы занять место кого-нибудь впереди. Хотя с точки зрения морали поступок сомнительный, конечно.

В игре это выходит даже интереснее: заманиваете врагов к заложенной неподалеку взрывчатке, создаете у них за спиной двойника, после чего меняетесь с ним местами и взрываете противников вместе со своим дублером. Или провоцируете врага, ждете его выстрела, а потом сразу используете «Транспозицию», чтобы он пал от своей же пули.

Ну и наконец, последний известный нам навык Эмили – «Темное зрение», с помощью которого она видит силуэты противников сквозь стены. Такому умению трудно найти много применений, но избежать нежелательных встреч или провернуть какое-нибудь сверхсекретное дело незаметно оно помогло бы.



ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ игры за Корво – встать между двумя врагами, дождаться, когда кто-то из них достанет пистолет, а после остановить время и уйти с линии огня. Ошарашенный противник в таком случае просто пристрелит своего союзника

С НОВЫМ ГОРОДОМ высоких мест стало куда больше, что открывает простор для интересных манипуляций со способностями героев

ЕЩЕ ОДИН ЛЮБОПЫТНЫЙ способ использовать вселение в реальной жизни – жульничать во время игры в покер. Вселился поочередно во всех за столом, подсмотрел их карты, и победить станет гораздо легче!

ВСЕЛЯЕМСЯ В КОРВО

Навыки главного героя первой части, Корво, изменились мало, но некоторые правки разработчики все же внесли. Да, лорд-защитник по-прежнему может телепортироваться с помощью способности «Перенос» (она же Blink), только теперь он научился наносить противникам смертельные удары сразу по окончании такого перемещения. А еще, как и в дополнении **The Knife of Dunwall**, есть возможность заморозить время по ходу переноса и изменить точку назначения. Что делает Blink удобнее.

Найти мирное применение можно и этой способности. Так, ни автомобили, с их дорогущим бензином и пробками, ни тесный общественный транспорт нам уже не пригодились бы. Знай себе прыгай с крыши на крышу на большой скорости. Такого рода перемещение получалось бы даже интереснее. Ведь вместо монотонного движения по горизонтали нас ждали бы целые полосы препятствий и море адреналина! И никаких тебе лестниц или лифтов, захотел подняться на шестой этаж – телепортировался прямо через форточку!

Еще одна старая способность Корво, «Изгиб времени», тоже на месте. И тоже немного изменилась. Как и раньше, с ее помощью можно останавливать время, но теперь разрешено перематывать его и вперед. Благодаря этой способности Корво умудряется проворачивать еще более стильные комбинации.

Допустим, нужно доставить оглушенного врага в другое здание живым. А он при этом лежит себе на четвертом этаже, и шевелиться его никак не заставишь. И если в других проектах игроки тащили бы тушку противника по лестницам и подворотням, то здесь все гораздо проще: выбросил врага в окно, остановил время, телепортировался вниз и спокойно поймал тело, уже стоя на улице.

Хотя есть, конечно, и другие, простые, но интересные применения этому навыку. Нам, например, еще в первой части нравилось в замедлении подложить врагам под ноги мины. Или выпустить в каждого из них по пуле из пистолета, после чего наслаждаться зрелищем, когда сразу несколько недругов одновременно (и очень красиво) погибают. Или вселиться во врага и привести его под его же застывшую во времени пулю – еще один любопытный способ заставить здешний ИИ покончить жизнь самоубийством.

И здесь, пожалуй, нам открывается самый большой простор для фантазии, ведь баловаться со временем всегда было мечтой чуть ли не каждого современного человека. Вспомните, как еще в школьные годы хотелось остановить время и устроить себе внеплановый перерыв, после чего как ни в чем не бывало вернуться на место и продолжить занятие. А уж с появлением работы такой навык стал еще желаннее. А какой простор открывается для всяческих розыгрышей! Заморозил всех вокруг, провернул какую-нибудь забавную пакость и запустил все снова.

В конце концов, остановка времени могла бы стать идеальным способом продлить какие-то особенные жизненные моменты – вроде встреч с близкими людьми или каких-либо знаменательных успехов. Уж слишком они мимолетны.

Осталась у Корво и способность вселяться в живых существ. Герою все так же подвластны разумы крыс и даже людей. Однако теперь он может перемещаться из одного чужого тела в другое совершенно без потери времени. Зато в Карнаке, в отличие от Дануолла, гораздо больше насекомых. Так что отныне можно завладеть, к примеру, разумом осы, которая куда мобильнее.

Со вселением тоже можно придумать немало интересных вещей и в реальной жизни. Это была бы незаменимая способность для разного рода махинаций. Захотел улучшить жизнь себе (и не только)? Вселился в какую-нибудь важную шишку и сделал звонок нужному человеку. Недоволен решением руководства? Взял их под контроль и организовал все по-своему.

В крайнем случае, если совесть такие кунштюки не позволяет, можно наладить личную жизнь, вселившись в близкого человека своей возлюбленной (или возлюбленного) и узнав ее или его ближе. Да и вообще интересно, наверное, почувствовать, что ощущают другие люди или животные, на своей шкуре.

Кроме того, как и раньше, Корво умеет управлять крысами. Теперь ему подвластны две стаи одновременно, которые можно объединить в одну большую и натравить на противников. А еще они могут следовать за Корво, нападая на встречных врагов. В жизни мы использовать их для этого, конечно же, не стали бы, а вот применить таланты грызунов для куда более полезной работы – убирать мусор или утилизировать

КОРВО УМЕЕТ призывать на помощь крыс, а «питомцами» Эмили иногда выступают трупные осы

отходы – это с радостью. Ну а что? Такая рабочая сила пропадает!

Ну и последняя заявленная способность Корво, «Порыв ветра», тоже перекочевала из оригинала. Как и раньше, она позволяет почувствовать себя рыцарем, разбрасывая противников мощными порывами ветра или останавливая вражеские снаряды в воздухе. Особенно весело становится, когда рядом с большим скоплением врагов удачно нашелся обрыв или баллон со взрывоопасной ворванью.

В реальном мире с помощью такого умения тоже можно отбиваться от хулиганов в подворотнях, хвастаться перед друзьями или просто получать удовольствие, уничтожая никому не нужный хлам. Что, конечно, не всегда полезно, но зато круто и смотрится отлично!

■■■

Само собой, в рамках одного материала мы не могли рассмотреть все те возможности, что предоставили бы нам умения Корво и Эмили. Ну а еще можно поэкспериментировать в самих играх, ведь Dishonored всегда славилась тем, что давала множество способов решить задачу оригинально и, главное, красиво. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ watchdogs.ubisoft.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400S 2,5 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

WATCH DOGS 2

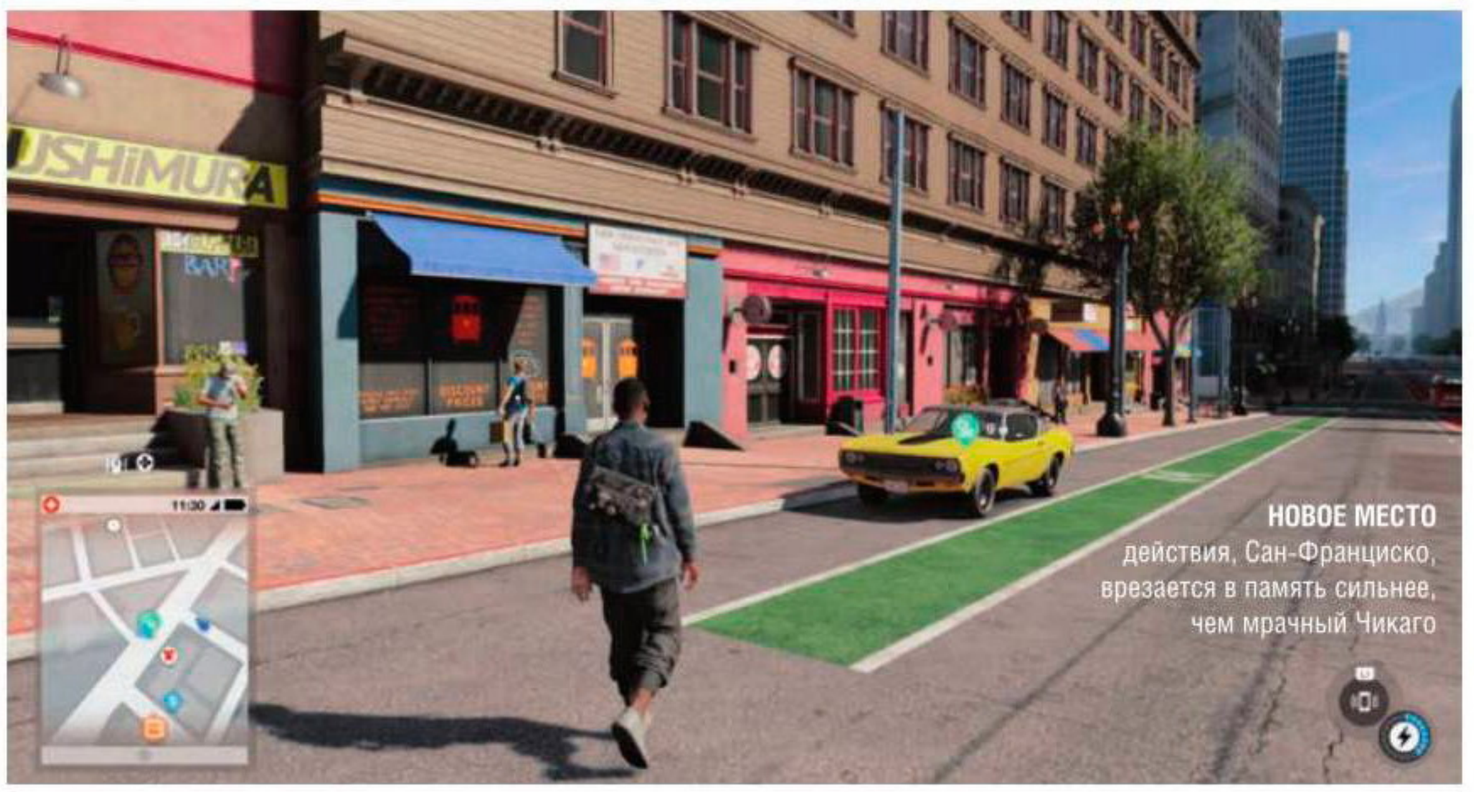
ЛЮБОВЬ СО ВТОРОГО ВЗГЛЯДА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ЗНАКОМЬТЕСЬ, члены DedSec! По центру – главный герой игры, Маркус Холлоуэй

Существует расхожее мнение, что хорошие игры у **Ubisoft** получаются только со второй попытки. За примерами далеко ходить не надо: серии **Assassin's Creed**, **Far Cry 2** (первую часть делала другая студия, так что отсчет берем со второй), перезапуск **Splinter Cell**, а теперь вот и **Watch Dogs**. Назвать первую часть плохой игрой нельзя, вовсе нет. В ней было много интересных идей, работала песочница, а побочные задания заставляли хорошенько подумать.

Сиквел все эти достоинства бережно сохранил. Но вместе с тем он исправил почти все ошибки первой части. **Watch Dogs 2** совершенно другая, куда более качественная игра. Она иначе выглядит, она играется и даже ощущается по-другому. И теперь ее ближайший ориентир, как ни странно, **Grand Theft Auto 5**.



НОВОЕ МЕСТО действия, Сан-Франциско, врезается в память сильнее, чем мрачный Чикаго

МИСТЕР РОБОТ

Что Watch Dogs 2 не похожа на свою предшественницу, заметно с первых же кадров. Главное меню, к примеру, стилизовано под DOS с ее старомодными серыми шрифтами на черном фоне и восьмибитными звуками. Да и Сан-Франциско, если сравнить его с Чикаго из первой игры, оказывается куда более солнечным и современным городом, полным зелени, интересных строений и ярких красок. По нему хочется бродить, наслаждаться атмосферой – город будто заряжает позитивной энергией.

Сюжет по-прежнему вертится вокруг системы ctOS, контролирующей всю инфраструктуру города, а заодно шпионящей за всеми его жителями. Однако настрой и направление истории совсем другие. Новых героев не беспокоят семейные проблемы и тяжелое прошлое, вокруг них не разворачивается драма. Они обычные хакеры-хулиганы из группировки DedSec, решившие открыть общественности глаза на проблемы глобального контроля.

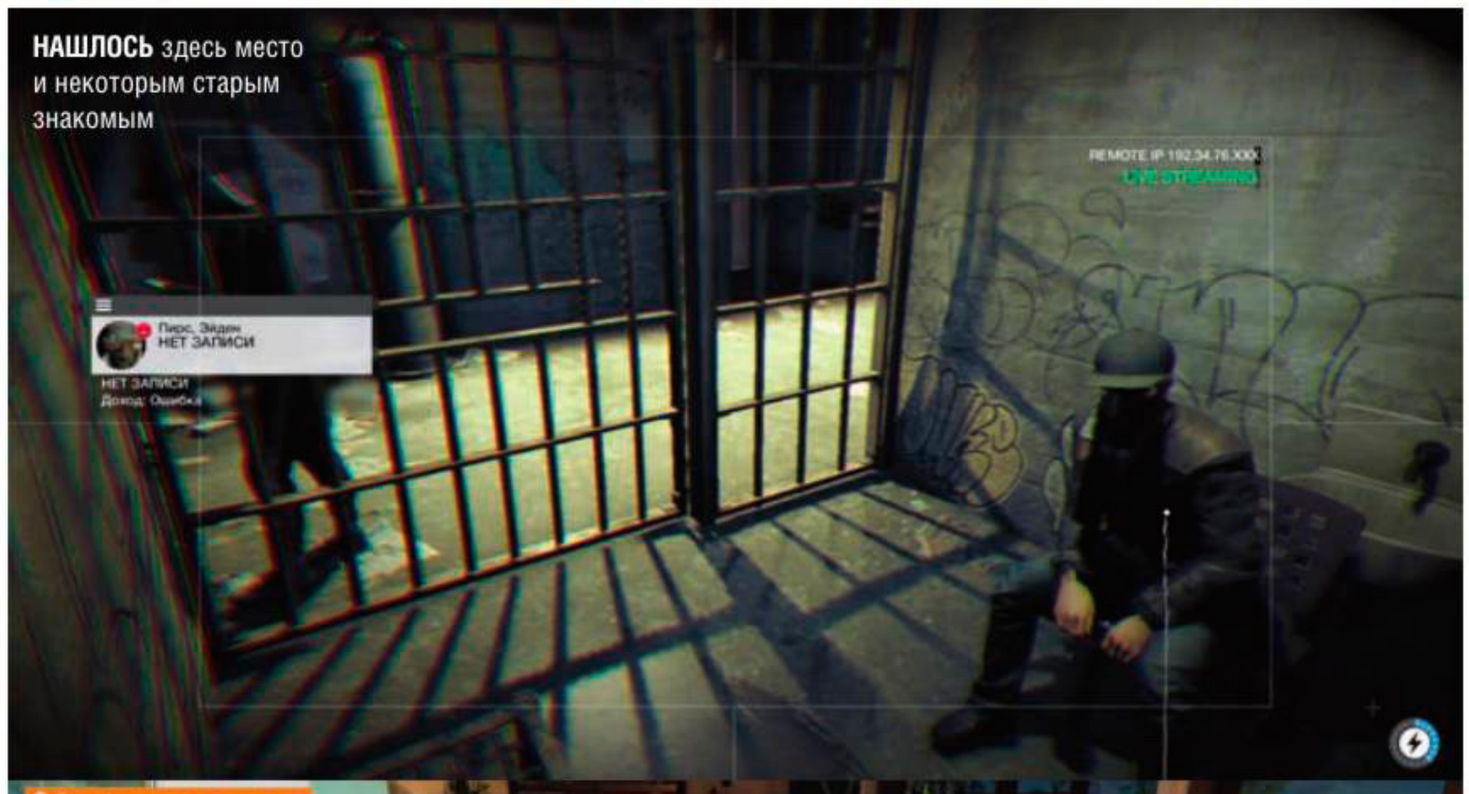
Персонажи тут гораздо живее и человечнее, чем их предшественники из первой части. Если Эйден Пирс говорил своим хриплым голосом о каких-то пафосных вещах, то новые герои обсуждают музыку, смотрят трейлеры фильмов и вообще свои в доску. Они много дурачатся, шутят, знают, что такое «Звездные войны» и кто такой «охотник на крокодилов».

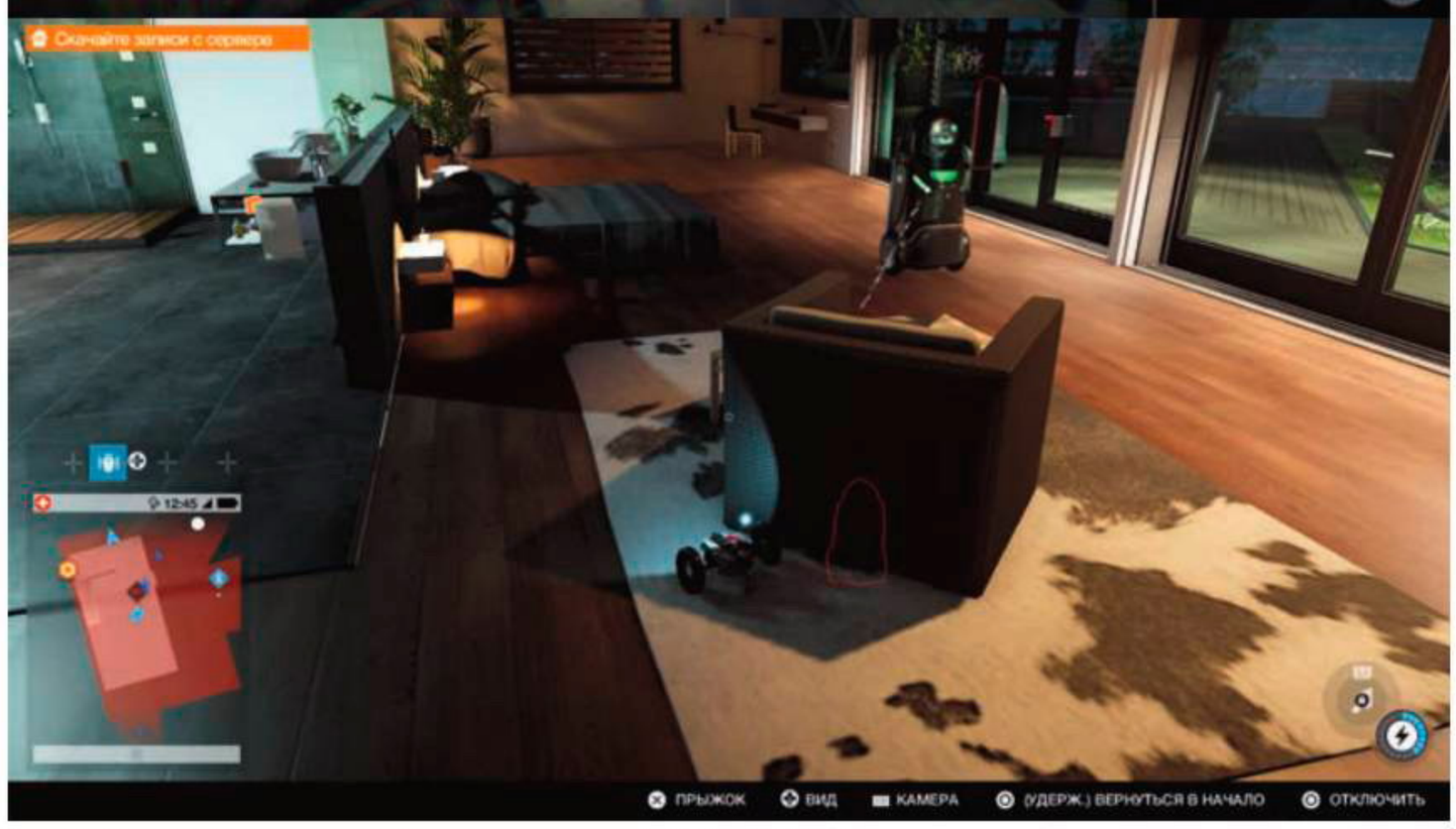
Ребята не грузят мрачными размышлениями, а просто стараются сделать мир лучше, ну и заодно оторваться по полной. Их операции приятно удивляют своей постановкой и изобретательностью. Они крадут сценарии плохих фильмов, позорят в прямом эфире создателей систем, которые «невозможно взломать», пробираются в офис Nudle – здешнего аналога Google, чтобы стащить базы данных. Среди жертв DedSec оказывается даже сама Ubisoft. Чуть ли не каждая такая акция – настоящий праздник, участвовать в котором гораздо интереснее, чем убивать безымянных бандитов.

Да, в Ubisoft все еще не научились подавать цельные сюжеты в открытом мире. Их истории кажутся немного сумбурными и рассыпаются на десятки маленьких зарисовок, кое-как объединенных центральной линией. Кажется, будто сценарий порезали на множество кусков, – хотя это не такая уж проблема, учитывая, что финальная цель всегда маячит перед носом, а вокруг интересные и запоминающиеся персонажи.

С ними можно почти в любой момент поговорить, их характеры неплохо прописаны, они очень любят (и, что важнее, умеют) шутить, а кат-сцены поставлены настолько круто, что герои в них кажутся живыми. Забавный парень по прозвищу Ренч, товарищ главного героя, и вовсе влюбляет в себя благодаря забавной манере выражать свои эмоции с помощью светодиодов на маске. Со временем по-настоящему привязываешься ко всем, кто состоит в группировке DedSec.

ВЕРДИКТ





БЛАГОДАРЯ ДРОНАМ и умению контролировать разнообразную технику, в некоторых миссиях Маркусу даже не приходится поднимать пятую точку с земли

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: около двадцати часов на сюжет и исследование мира

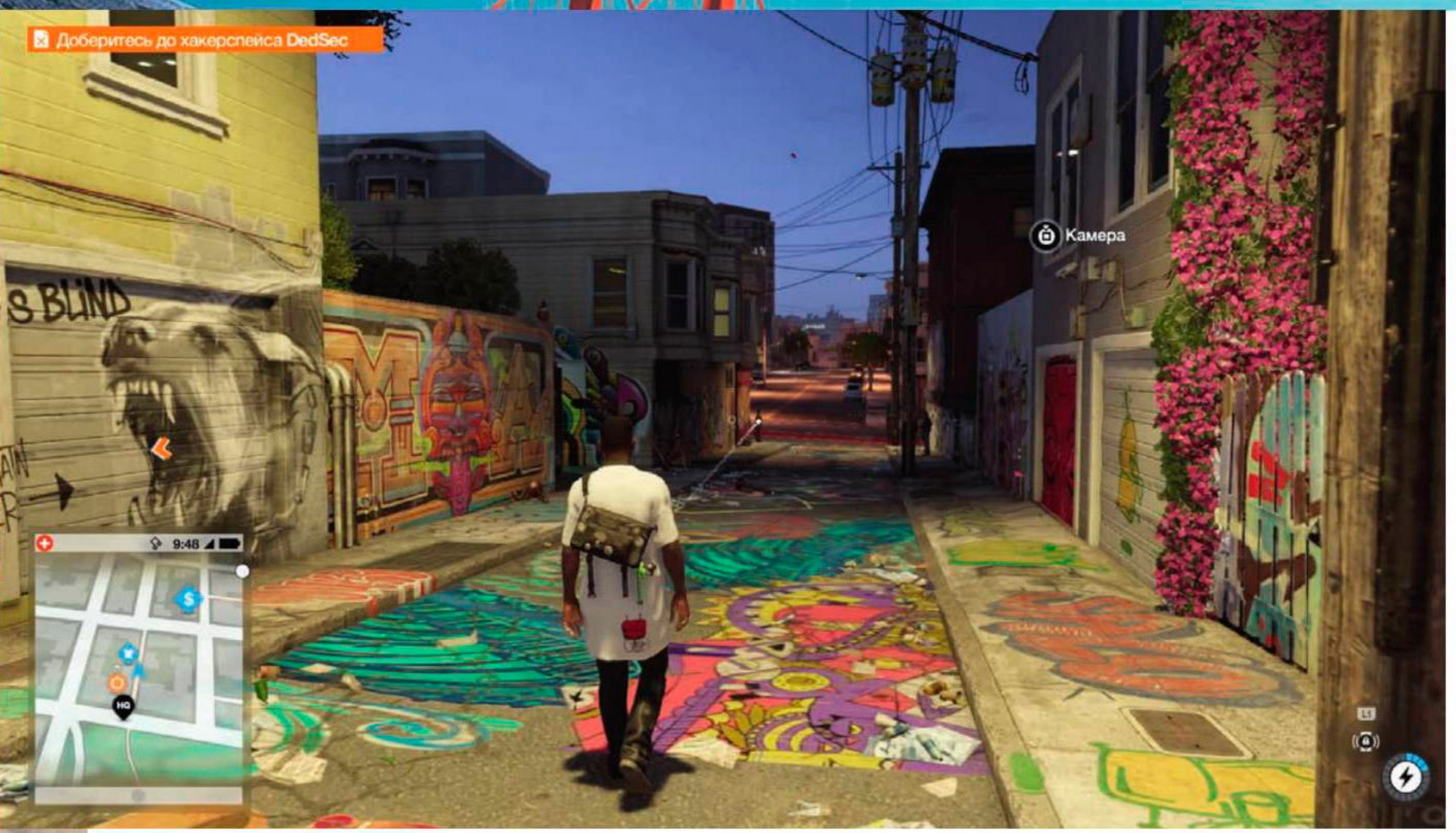
МЕТЬ ВЫШЕ

Структура миссий отчасти вызывает в памяти убийства из Assassin's Creed 2 или ограбления из GTA 5. Есть набор ключевых операций, а также задания по подготовке к ним. Герои – не спецназовцы и не преступники, они – хакеры, которые устраивают самые разные акции, полагаясь в первую очередь на свои мозги и компьютеры. Так что по ходу сюжета мы проникаем, взламываем, крадем и лишь иногда, гораздо реже, стреляем и участвуем в погонях.

И почти каждое задание представлено в виде песочницы, когда нам предлагают сразу несколько путей к цели. Это достигается во многом благодаря удачному дизайну уровней: буквально у каждого здания несколько входов и выходов, а добраться до нужного места можно с разных сторон.

Главный козырь в рукаве игрока – полный контроль над системами города. Как и раньше, можно достать информацию почти о любом прохожем или украсть его деньги. Внедряться в личную жизнь и шутить над людьми, балуясь с техникой вокруг, тоже никто не запрещал. А ведь нам подконтрольны также охранные камеры, светофоры, дорожные барьеры и электрощитки, которые могут работать как ловушки и бить противников током.

Функционал тоже стал богаче. Теперь, к примеру, можно дистанционно управ-



лять автомобилями, направляя их прямиком на врагов. Или натравить на жертву преступную банду или полицию, подсунув тем компромат. Или ударить человека током с помощью его же телефона. В итоге ты, как привидение, витаешь по локации от камеры к камере и строишь козни врагам: отключаешь электроэнергию, провоцируешь несчастные случаи, отвлекаешь внимание и просто развлекаешься как можешь.

Зачастую даже необязательно появляться на месте действия. Получить доступ на локацию можно с помощью камер, но главный инструмент героя – его дроны. Их всегда можно отправить через вентиляцию, миновав противников, и украсть нужные данные, а самому отсидеться в безопасности. Или открыть двери в здание изнутри.

А с появлением квадрокоптера устраивать пакости врагам станет еще проще, ведь обстановку можно оценить свысока. Не раз сложатся ситуации, когда нужную машину удастся угнать, взломав ее удаленно. Или открыть дверь прямо у комнаты с необходимой информацией, в обход врагов. Всего-то и надо, что разведать обстановку с помощью камер и дронов, а после – украсть цифровой ключ.

Порой чувствуешь себя настоящим шпионом, способным отвлечь кого угодно, проникнуть в любое место и украсть информацию даже из самого охраняемого места в городе. Ведь всех противников можно устранить или увести с дороги, совершив какую-нибудь диверсию; оценить обстановку или открыть двери помогут камеры и дроны, а герою при этом нужно лишь верно выбрать укрытие.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Локализация никаких особых сюрпризов не преподнесла. Переведен как текст, так и голоса. И сделано это неплохо: смысл сохранен, шутки на месте, хотя иногда и встречаются некоторые неточности. Тем не менее озвучку мы все же советуем оставить оригинальную. Со своей работой русскоязычные актеры справились неплохо, но хорошо сыграть темнокожего героя может только темнокожий человек, а некоторые голоса не совсем подходят своим персонажам.

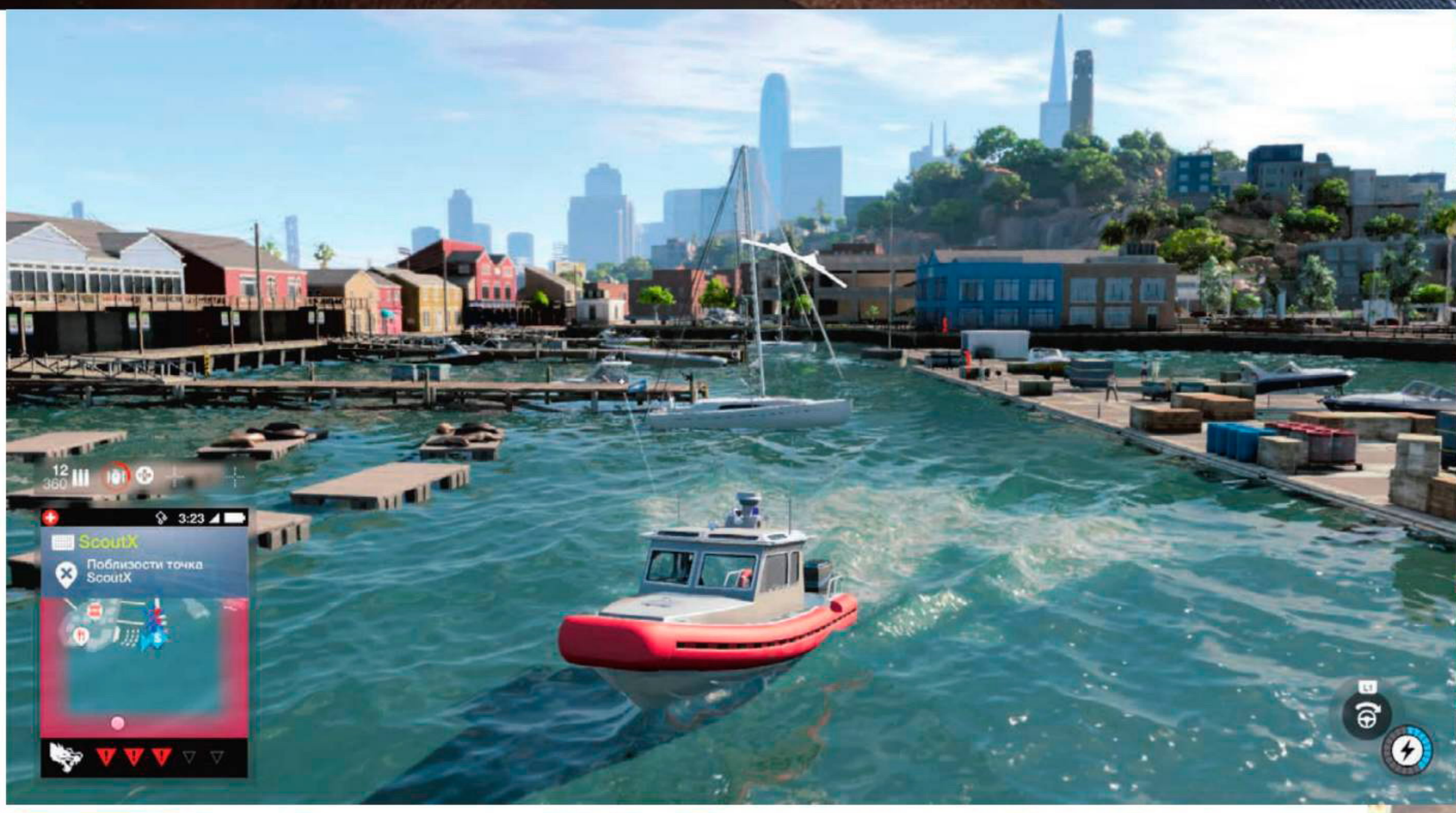
ТЕПЕРЬ БЕЗ ВЫШЕК

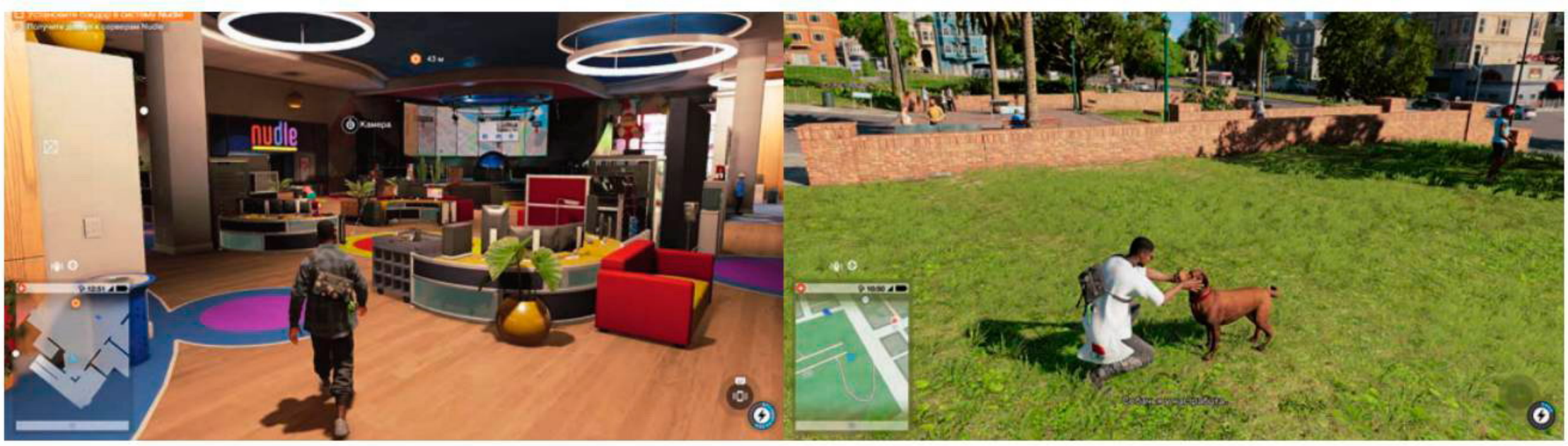
Пройти задание, сидя в сторонке, – высший пилотаж. Но если вам такой вариант не по душе, есть еще один путь – прорваться с боем или тайком проникнуть к цели самому. Вариант не самый удобный: умирает герой очень быстро, а врагов зачастую слишком много. Однако получить удовольствие можно и так. Благодаря системе укрытий, позволяющей перебегать от одной «нычки» к другой после нажатия определенной кнопки, прятаться здесь очень удобно. А возможность устранить или отвлечь противников на пути с помощью хакерских талантов позволяет проникнуть почти в любое место бесшумно и, что важно, красиво, прямо как в кино.

Экшен тоже нареканий не вызывает. Хотя попадания по врагам почти не чувствуются (что, к слову, даже играет на реализм), стреляет оружие как надо, с хлопками и отдачей, а умирают противники быстро. При этом они умеют обходить со всех сторон, закидывать гранатами, умело давить огнем, патрулировать территорию и вызывать подмогу, чем способны подпортить настроение. В конце концов, никуда не делись и всяческие С4 и гранаты, с помощью которых можно устроить диверсию. Ну а бить врагов с помощью йо-йо вообще очень весело. Как и убегать от них потом, ведь новый герой, помимо всего прочего, обучен и паркуру.

Еще один элемент, который нельзя обойти вниманием, – автомобили. В первой части их физика была далека от идеала: ездить там, мягко говоря, было не очень приятно. И сиквел в полной мере это исправляет. Да, самые дешевые машины все еще ощущаются так, словно управляешь радиоуправляемой игрушкой. Но стоит пересесть на технику подороже, то сразу же видишь разницу – слышишь рокот двигателя, щелчки коробки передач, чувствуешь сцепление с дорогой. Каждая модель ощу-

ВЕРДИКТ





ОФИСЫ РАЗРАБОТЧИКОВ в современных играх выглядят довольно похоже – яркие помещения с пестрой мебелью

НИЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ хакерам не чуждо – могут и животинку приласкать

щается по-разному: маслкары рычат, буксуют и удивляют своей мощью, а электромобили ездят гладко и бесшумно.

Управлять, вне зависимости от модели, приятно: тачки послушны и предсказуемы. К тому же здешняя физика поощряет трюки и безумную езду: прыжки с мостов, маневрирование в трафике, заносы – все это здесь делается легко. Вкупе с возможностью переключать светофоры, стрелять из окна, взрывать люки на дорогах или закрывать ворота перед носом у преследователей это дарит чуть ли не лучшие в играх погони. Особенно если учесть, что здешние полицейские вполне вам под стать.

А вот открытый мир будто сделал шаг назад. Да, здесь больше нет вышек и прочей навязываемой мишуры, но и той экосистемы, в которой выполнять сторонние задания хотелось ради весомого бонуса, тоже нет. Заниматься побочными миссиями незачем. Правда, они интересны сами по себе, и это все же весомый аргумент.

Гонки на электрокарах, мотокросс, соревнования квадрокоптеров, парусная регата, поиск всякой всячины, от тайников с деньгами до очков развития... Даже создание селфи на фоне достопримечательностей Сан-Франциско вынесено в отдельную линейку миссий. Заниматься всем этим интересно, ведь город сам по себе очень красив, а тут еще каждую вашу фотографию будут комментировать персонажи. И читать их отзывы иногда бывает забавно.

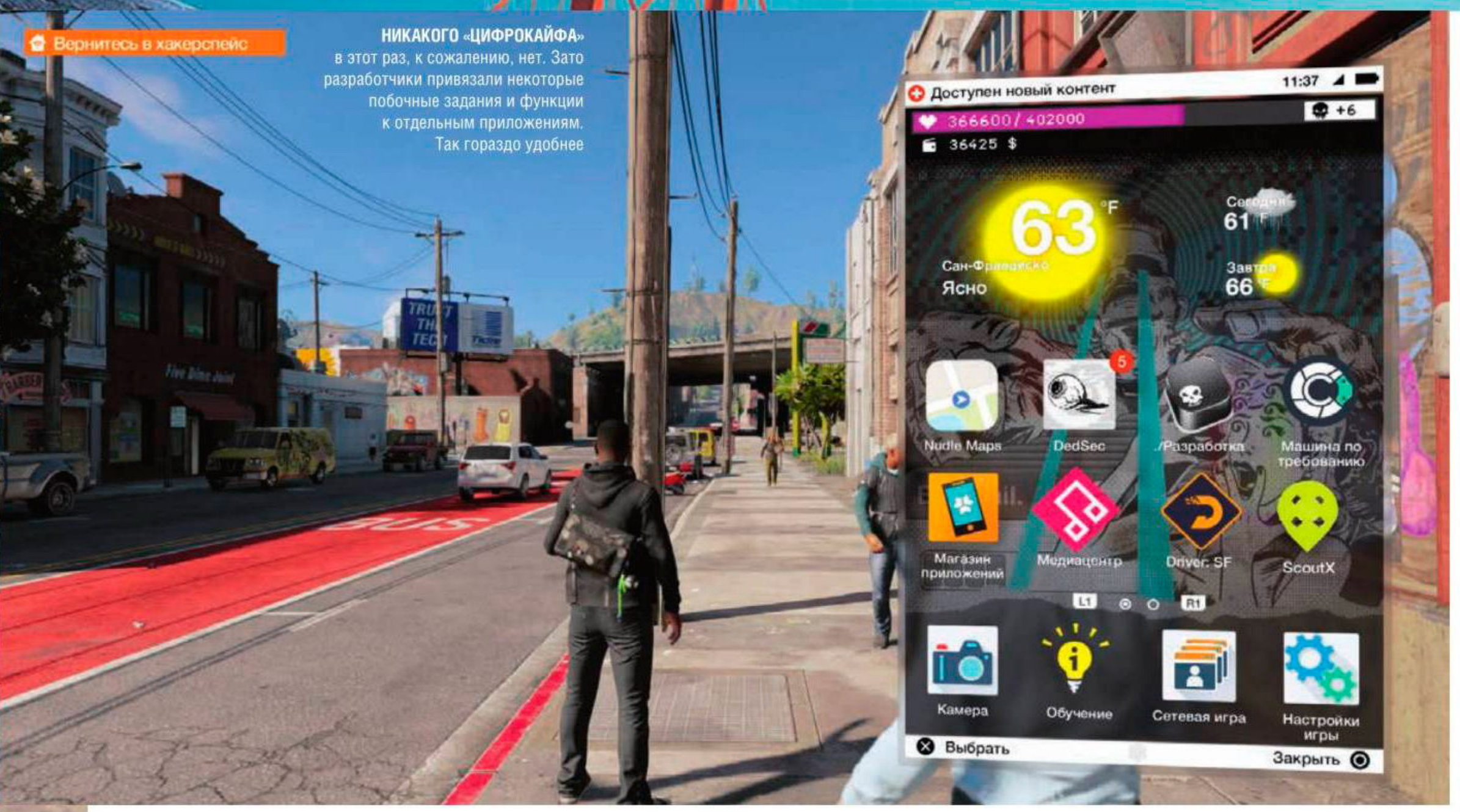
Есть и дополнительные операции – например, расследование преступных махинаций или даже просьбы украсить город граффити с рекламой DedSec. Солидная ставка сделана на сетевую игру: есть и совместные операции, и внедрение в чужие миры, как в первой части, и даже охота за головами.

Но больше всего нам понравилось приложение под названием, внимание, Driver: San Francisco. Таким забавным образом Ubisoft спародировала Uber, а заодно и напомнила об одной из своих уже подзабытых серий. Суть в том, что приложение предлагает заняться частным извозом, а каждый клиент – уникальный персонаж со своими диалогами и требованиями. Кто-то просит помочь найти его робота, кто-то опаздывает на свадьбу, а кому-то хочется заснять на видео безумные прыжки, чтобы собрать побольше просмотров на здешнем YouTube.

ПЛАСТМАССОВЫЙ МИР ПРОИГРАЛ

Но подкупает Watch Dogs 2 не этим – она удивляет множеством деталей, которых от проекта Ubisoft просто-напросто не ждешь. Здесь огромное количество отсылок к играм, фильмам, телепередачам и реальным явлениям. Есть полноценный плеер на телефоне, со своим интерфейсом, возможностью создать плей-лист и слушать музыку в любое время.

Кое-где, к слову, разработчики попытались обойти игровые условности. Так, здешняя карта – это реальное приложение



Вернитесь в хакерспейс

НИКАКОГО «ЦИФРОКАЙФА» в этот раз, к сожалению, нет. Зато разработчики привязали некоторые побочные задания и функции к отдельным приложениям. Так гораздо удобнее

на телефоне; стоит выйти на улицу в одних трусах, и люди будут смеяться, остановившись посреди проезжей части – обматерят, а музыка в наушниках звучит именно так, словно у тебя в ушах затычки, перекрикивающие мир вокруг.

Игра кажется по-настоящему живой. Смотреть на то, как двигается герой, как он снимает наушники или пригибается во время стрельбы, как живет город Сан-Франциско, – отдельное удовольствие. У каждого кафе свои дизайн и музыка, местные пляжи невероятно красивы, а ночи волшебны: гудят сверчки, дует ветер, кто-то гуляет с собакой, люди на фоне постоянно чем-то занимаются и что-то обсуждают. И каждый разговор можно подслушать.

Здешние случайные сценки – это вообще что-то с чем-то. Когда в лесу встречаешь парочку заблудившихся туристов, невольно вспоминаешь собственные походы в лес с друзьями на шашлыки. А когда нервный незнакомец с собакой достал из-за пазухи бейсбольную биту и со словами «Надеюсь, ты застрахован!» начал бить стекла и фары стоящего рядом спорткара, окончательно стало ясно, что в этот раз авторы проработали игровой мир на славу. После унылых болванчиков из предыдущих проектов компании такого от игры вообще не ждешь.

Конечно, Сан-Франциско из Watch Dogs 2 все еще не реальный мир, а декорация. Но зато какая!

■■■

Наконец, играть в Watch Dogs 2 просто удобно. Телефон напоминает о побочных заданиях, стоит только проехать рядом с местом их выполнения. Никаких вышек, охоты, сбора листьев, покупки предметов за реальные деньги или сетевых клубов. А между точками на карте можно перемещаться быстро, причем путешествия эти происходят без всяких загрузок, за пару секунд и здорово экономят нервы и время.

Watch Dogs 2 словно показательно игнорирует все раздражающие современные тенденции и делает так, чтобы игроку всегда было весело. ■

ПОРАДОВАЛО:
– исправно работающая песочница;
– возможность почувствовать себя всесильным хакером;
– постановка роликов, персонажи и юмор;
– внимание к деталям;
– сюжет поднимает важные темы.

ОГОРЧИЛО:
– история подается несколько сумбурно;
– иногда ИИ сбоит и творит глупости;
– мелкие баги и технические недоработки;
– расстановка чекпойнтов в заданиях.

ДОЖДАЛИСЬ?
Watch Dogs 2 больше всего напоминает даже не предыдущие проекты Ubisoft, а Grand Theft Auto 5. Для прямой конкуренции игре про хакеров не хватает правильной режиссуры и масштаба, но даже в таком виде Watch Dogs 2 – настоящий сюрприз и великолепная игра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Великолепно»

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

КАК ПОБЕДИТЬ СИСТЕМУ И ПРИ ЭТОМ ВЫЖИТЬ В WATCH DOGS 2

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В отличие от многих коллег по цеху, Watch Dogs 2 – настоящая песочница. И в ней действительно можно проходить многие миссии разными способами: прокравшись мимо врагов, вступая в бой или манипулируя окружающей техникой. Какой путь выбрать – дело ваше, но мы решили составить список советов, которые сделают ваше прохождение проще и увлекательнее.

ИГРАЕМ В ПРИВИДЕНИЕ

Первый и, наверное, самый важный совет: пользуйтесь камерами и дронами. Не забывайте, что Watch Dogs 2 – не та игра, где есть лишь один способ прохождения миссии. А главное, не тот проект, где враги не могут вам ничего противопоставить. Вас будут окружать, давить количеством, забрасывать гранатами – выжить против своры противников часто бывает нелегко. Особенно когда в драку вступают бойцы в броне или прибывает подкрепление.

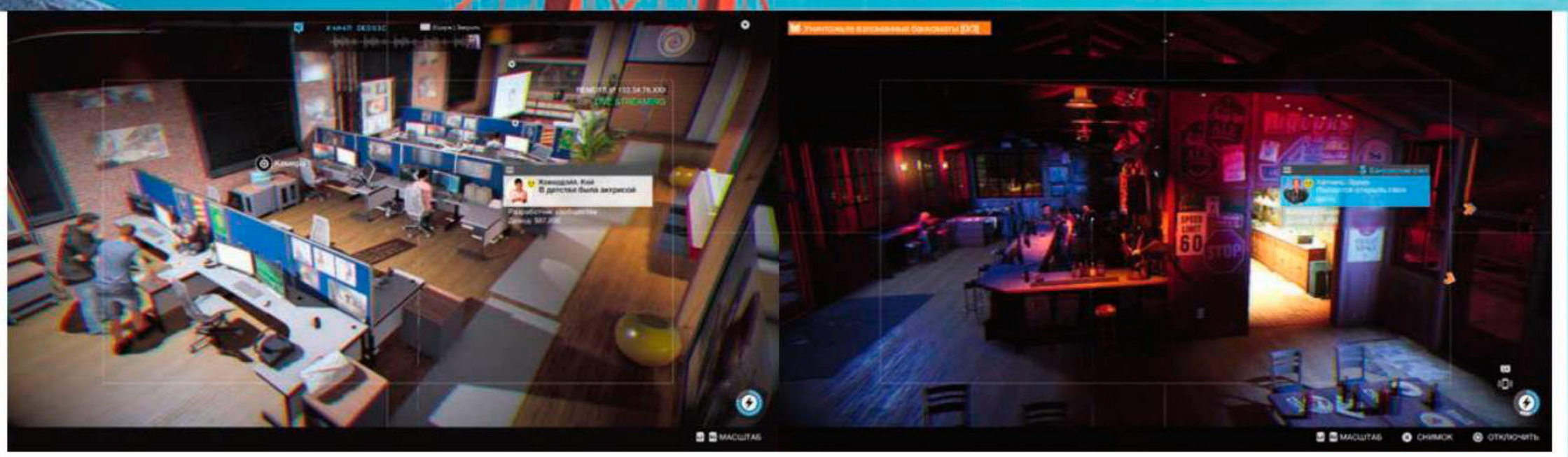
Вместо того чтобы играть в Рэмбо, лучше взломайте камеру или отправьте в дело ваш джампер (колесный дрон), проанализируйте обстановку, устраните всех, кого сможете, с помощью ловушек. А там, возможно, уже имеет смысл украсть цифровой ключ и отправиться в пекло самому.

УПРАВЛЯТЬ такими автомобилями гораздо круче, чем копиями всяких японских малолитражек

Второй совет – обходите локации с разных сторон, прежде чем врываться в парадную дверь. Зачастую есть куда более короткий и безопасный путь к цели. И все, что нужно, – достать необходимый ключ или разблокировать дверь изнутри, а с этим можно справиться с помощью дрона или даже камер.

Еще одна хитрость, способная значительно облегчить прохождение, – дистанционное управление автомобилями. Лучше научитесь этому пораньше, ситуаций, когда этот навык спасет от неприятных погонь или лишних сражений, будет немало.

Например, представьте, что вы спрятались в машине от полиции: заглушили



С ПОМОЩЬЮ КАМЕР можно проникнуть в любое место и натворить немало дел

УСТРОИТЬ НАСТОЯЩУЮ КАТАСТРОФУ со взрывами, перестрелками и несчастными случаями здесь можно не выходя из укрытия. Все, что требуется, – дрон и немного фантазии

двигатель, заехали в переулок, и до конца преследования осталось всего ничего. Но внезапно в этот самый дворик заезжает патрульная машина. Лучший способ в таком случае – просто заставить их автомобиль уехать подальше, что ненадолго отвлечет преследователей.

Точно так же можно направлять машины на целые скопления противников, чтобы устранить всех разом. Настоящий «кармагеддон»! Причем даже бронированных врагов, которые в бою доставляют уйму проблем. Бывают и задания, где нужно что-то разрушить, и здесь машины тоже оказываются к месту, особенно когда припаркованы прямо напротив цели. Ну а в погоне вражеский автомобиль можно просто заставить съехать с обрыва. Очень помогает оторваться от преследователей!

И как можно раньше постройте квадрокоптер. Стоит он около 67 000 игровых долларов, но это буквально три пакета с деньгами, которые можно украсть у одной из банд (причем без особых проблем, пробуйте). Зато пользы от него – вагон. С помощью дрона можно оценивать обстановку с высоты, устраивать разные гадости противникам, воровать ключи и при этом совсем не зависеть от расположения камер: благодаря высоте оказаться замеченным с таким дроном гораздо труднее, чем с наземным джампером.

ЭКОНОМИМ НЕРВЫ

Есть и менее глобальные советы, однако и они способны сильно изменить ощущения от игры. К примеру, мы очень рекомендуем не забывать про возможность быстрого перемещения. Ездить во время миссии и так придется часто, зато вы сэкономите много времени, которое можно посвятить побочным заданиям и другим, куда более интересным вещам.

Если же такой подход вам не по душе, есть совет для автомобилистов: избегайте дешевых седанов, лучше выберите (или купите) маслкар или спортивный автомобиль. Именно на них физика и звук двигателя показывают себя с лучшей стороны, напоминая о **Driver: San Francisco**, а не о первой части, где водить было просто-напросто неприятно.

Не забывайте активировать ловушки «про запас», даже если сейчас рядом противников нет. Ресурсы, необходимые для взлома, вы вскоре восстановите, зато такой ход может сильно помочь, если враги решат нагрянуть в самый неожиданный момент.

Хороший способ избавиться от охранника, который вот-вот обнаружит главного героя, – отвлечь с помощью его же мобильного телефона. Затем можно спокойно прошмыгнуть мимо или даже оглушить кулаком, враг этого и не заметит.

Еще советуем пораньше приобрести способность натравливать на человека преступные банды или полицию. Порой в перестрелку не надо даже ввязываться: вызвал «братву», и те разберутся сами. Ну а если не разберутся, то хоть шума наделают, а мимо замешкавшихся охранников гораздо проще пробраться к цели.

СРАЖАЕМСЯ С ПОЛИЦИЕЙ

Очень часто вставлять палки в колеса герою будет полиция и разные охранные фирмы. Но с ними тоже можно побороться. Во-первых, если видите, что свидетель решил вызвать копов, – позвоните ему по телефону. Или активируйте способность, отвлекающую всех в округе.

А чтобы сбежать от копов, лучше всего свернуть с дороги в какую-нибудь подворотню, как можно быстрее сменить авто и спрятаться в нем. Если дворик достаточно узкий, то обнаружить вас блюстителям порядка не поможет даже вертолет. Здесь особенно пригодится умение открывать авто, отключая перед этим его сигнализацию. Активируйте такое умение как можно раньше. Иначе можно оказаться в неприятной ситуации: полиция сбежится на шум, и вам придется снова от нее улепетывать.

Ну и наконец, мы подошли к главной головной боли героев Watch Dogs 2 – бронированным бойцам. Оружие против них не очень годится, так как эти здоровяки благодаря каскам выдерживают даже прямые попадания в голову. Ловушки помогают тоже не всегда, особенно если противников несколько. Зато их легко давить автомобилем (особенно управляемым дистанционно), а еще лучше… бить их врукопашную. Нападая с кулаками и из-за угла, главный герой укладывает верзил куда быстрее, чем пулей. Хотя мы все же советуем на всякий случай заранее купить взрывчатку и что-нибудь тяжелое – например, гранатометы. Поверьте, на последних уровнях это может сильно облегчить жизнь.

■■■

На этом наш ликбез заканчивается, хотя, мы уверены, при желании каждый найдет еще с десяток способов обмануть новинку от Ubisoft. Все-таки Watch Dogs 2 – на редкость смелая и богатая на возможности игра, позволяющая экспериментировать и проходить ее так, как вам хочется. ■

ЧТО МОГУТ ХАКЕРЫ

НАСКОЛЬКО МИР WATCH DOGS БЛИЗОК К РЕАЛЬНОСТИ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

В первой части **Watch Dogs** игроки не раз подслушивали чужой разговор, проводили спонтанные акции благотворительности, устроив фейерверк с помощью купюр из ближайшего банкомата, и оставляли львиную долю городских районов без света. Уже тогда многие задумались об угрозах, исходящих от Глобальной сети. Солнечная, но не менее реалистичная **Watch Dogs 2** пытается убедить, что человечество оказалось в информационном капкане. Попробуем разобраться, настолько ли все плохо в нашем с вами реальном мире.

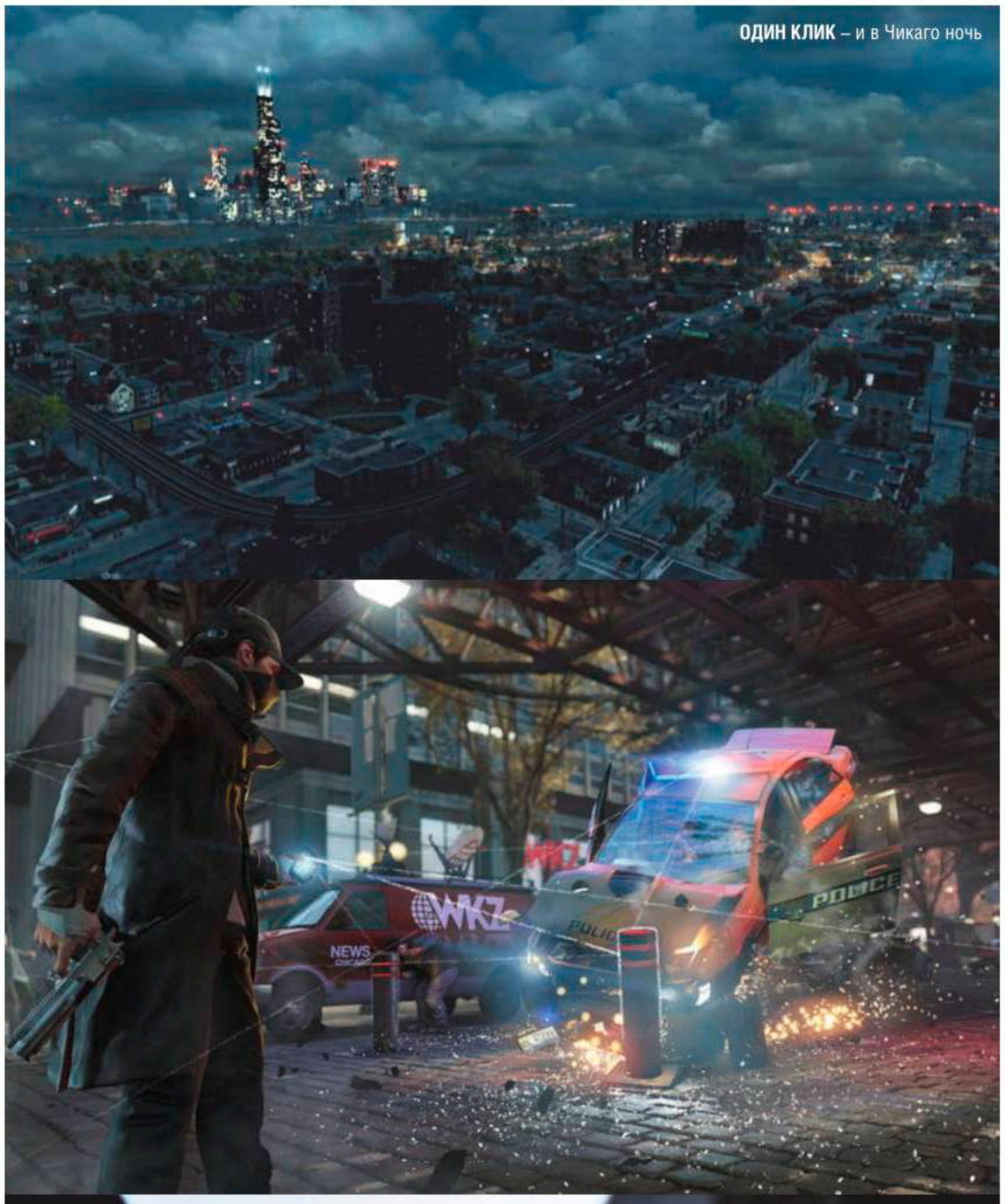
КЛЮЧ ОТ ВСЕХ ДВЕРЕЙ

Эйден Пирс, главный герой оригинала, одним кликом взламывал весь город. А все потому, что почти все объекты, будь то светофор, видеокамера или даже автомобиль, были привязаны к общегородской системе ctOS. Все просто: взломал ctOS – взломал Чикаго.

В реальности властители мира пока не додумались доверить всемирную безопасность одной общей системе – монополистов у нас не жалуют, да и цена ошибки слишком высока: малейший недосмотр, и любая хакерская атака разрушит всю информационную структуру. «Однокнопочный» взлом тут уже не сработает – к «цифровому сердцу» каждой электронной системы предстоит найти свой подход.

Тем не менее взломать можно все. Правда, чтобы что-то обойти, придется изрядно попотеть, не в пример неторопливому Пирсу. Нередко герой Watch Dogs зарабатывал на жизнь тем, что обчищал счета случайных прохожих и взламывал банкоматы. В реальности такой трюк не пройдет: сначала надо обойти сигнализацию банкомата, затем обдурить сетевую службу безопасности банка, а в случае неудачного вскрытия – затащить банкомат в самый глубокий винный погреб, где спутники не засекут его координаты по GPS.

Но даже это не гарантирует успех, ведь деньги еще нужно достать! Однажды неудачливого вора застукали за тем, как он пытался продырявить банкомат болгаркой. Результат оказался неутешительным: шестнадцать часов потерянного времени, пятнадцать испорченных дисков и только четыре сантиметра прорезанного металла! Сам взлом и правда обычно происходит не без помощи телефона, который используется как канал дистанционной передачи команд банкомату. Так что без предварительной подготовки дело обречено на провал.



ОДИН КЛИК – и в Чикаго ночь

ЗА МАСКОЙ DedSec и неофициальной маской Anonymous скрываются люди с совершенно разными мотивами

ВЗЛОМ ВЗЛОМУ РОЗНЬ

Транспортная система тоже оказалась уязвимой – в игре Пирс с легкостью управлял светофорами, поездами и разводил мосты. К большой досаде, в реальном мире с общественной кибербезопасностью все обстоит намного хуже, чем с защитой бумажного золота. Алекс Халдерман, имея в распоряжении обычный ноутбук и радиотрансмиттер, смог без особого труда контролировать около сотни светофоров Мичигана. Оказалось, что светофоры работают в той же частотной полосе, что и большинство беспроводных систем, Bluetooth и Wi-Fi, что облегчает взлом.

В Москве один из программистов от скуки загрузил в несколько незащищенных компьютеров, обнаруженных в Сети, откровенное видео. Среди «получателей» видео оказался уличный рекламный щит: как результат, на Садовом кольце образовалась приличная пробка из водителей, завороженных увлекательным зрелищем.

Самый мощный трюк в арсенале игрового хакера – короткое замыкание. Еще до выхода игры в 2007 году группа хакеров на два дня лишила бразильцев элек-

ВОТ КАКАЯ у Маркуса получилась команда!

троэнергии, тогда под удар попали три миллиона человек. Чтобы провернуть такое, хакеру нужно вывести из строя одновременно несколько генераторов, и система посыплется как карточный домик. Точно так же любознательные американцы ради эксперимента умудрились довести 27-тонный генератор до самоуничтожения. Между прочим, тоже по Сети.

А как насчет досье на каждого жителя, как в Watch Dogs? Вполне возможно, готовые архивы хранятся в базах ФСБ, но при желании можно все найти самостоятельно – спасибо функции геолокации, а также социальным сетям «ВКонтакте», Facebook и другим. При должном энтузиазме даже школьник сможет откопать всю подноготную на нелюбимую учительницу.

УГНАТЬ ЗА 60 СЕКУНД

Еще одна полезная хакерская фишка – дистанционный взлом авто. Отмычки и танцы с бубном вокруг проводов зажигания давно канули в прошлое, теперь все контролирует электроника. Автомобили превратились в компьютеры: корейцы интегрировали в машину операционную систему Android, General Motors предлагает функции дистанционного открытия дверей, включения фар и даже вызова скорой в случае аварии, а Google Self-Driving Car – это вообще беспилотный автомобиль.

Все больше машин выходит в «онлайн», а значит, и взломать их становится легче. Даже если хак не сработает, на помощь придет дубликат брелока – чтобы привести его в действие, достаточно пожертвовать разбитым окном. Единственное, что сейчас поможет спасти от кибернетического угона, – традиционная механическая защита на руль.

Американские эксперты по безопасности за считанные минуты взломали Jeep Cherokee. Машина подчинялась каждому желанию взломщиков – от регулирования громкости радио до резкого торможения. Брешь нашлась в мультимедийном комплексе, а все потому, что система безопасности автомобилей обычно одна на все устройство и один слабо защищенный элемент ставит под удар всю систему. История закончилась тем, что компания отозвала полтора миллиона машин для установки новой прошивки.

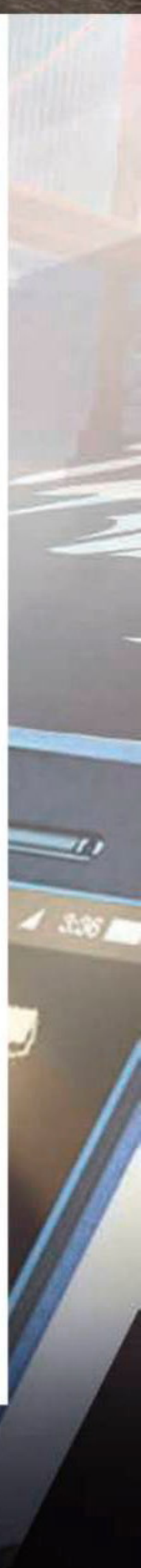
КТО ВИНОВАТ?

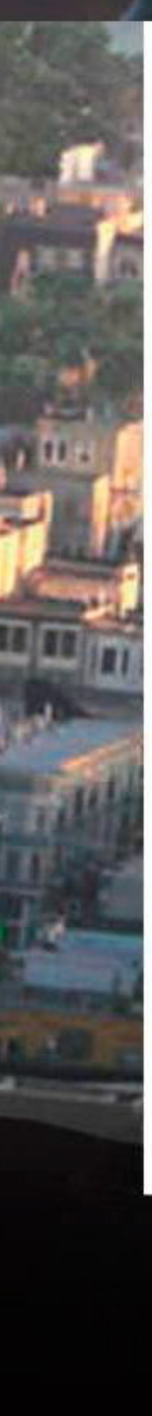
В игре ответственность за массовые взломы берет на себя хакерская группировка DedSec – борцы за свободу и неприкосновенность личной жизни. Именно они пытаются подпортить жизнь всезнающей ctOS. У настоящих хакеров не столь благородные цели.

Самая известная реальная хакерская организация – Anonymous. В ее активе взлом сайта Пентагона, операции против платежных систем, атаки на сайт Нью-Йоркской фондовой биржи и нелестные высказывания в адрес Facebook и саентологической церкви. Хотя властям и удалось отловить нескольких хакеров, десятки тысяч «анонимусов» продолжают бросать вызов миру.

Lizard Squad, обрушившая сервера популярных игр, не раз портила жизнь игровым издательствам. Еще один поборник квазисправедливости – хакерская группа с романтическим названием Syrian Electronic Army (SEA), которая, по слухам, действует в интересах сирийского правительства. В копилке хакерских атак SEA – взлом страничек Барака Обамы и Николя

КАЖДАЯ АВАРИЯ в Watch Dogs
словно взята из модного боевика





Саркози, а также публикация политических посланий на сайтах.

Среди хакеров нашлись и обычные хулиганы – LulzSec. Эти ребята, как правило, попросту хвастаются своими способностями по взлому самых защищенных сайтов. Впрочем, вывод из строя сайта ЦРУ действительно повод для гордости. Хоть и сомнительный.

I SEE WHAT YOU DID THERE

Реальный мир не так сильно отличается от версии, нарисованной **Ubisoft**, и вместе со всевидящим оком ctOS в игру перекочевало много приятных и привычных вещей. В первой части мемы всплывали на каждом шагу, став одной большой пасхалкой, расшифровка QR-кодов была частью заданий, а сам Эйден не раз «отмечался» у чикагских достопримечательностей.

Герой второй части, Маркус Холлоуэй, не остался в стороне от модных тенденций: он печатает свое оружие на 3D-принтере. В реальном мире 3D-принтер тоже не редкость.

А еще в **Watch Dogs 2** будет иметь значение число подписчиков DedSec: чем больше фолловеров, тем популярнее хактивисты. Это удачно накладывается на нашу реальность – вдруг за узнаваемой личностью скрывается глава политического сопротивления?

PARTY TIME!

Среди вороха побочных квестов в Watch Dogs легко найти занятие по душе. Как же в игре про хакеров без виртуальных игр (вспомним паука-разрушителя) и игр с дополненной реальностью? В NVZN предстояло палить из виртуальных пушек в инопланетных захватчиков, а в Cash Run – охотиться за монетками в самых необычных местах. Со стороны прыгающий Эйден выглядит как полный псих, но это ничего, в мире игры подобное поведение – норма.

В свою очередь, в Watch Dogs 2 добавили квадрокоптеры и роботов, помогающих Маркусу в его хакерских проделках. Как только сейчас не используют дронов – и доставка пиццы, и инкассация, и разведка. Даже соревнования дронов проводят: игроки в очках виртуальной реальности направляют свои аппараты по определенному маршруту, стремясь обогнать соперника. Не так давно прошли первые международные гонки квадрокоптеров в Дубае с призовым фондом в миллион долларов. Россияне, кстати, взяли там бронзу.

■■■

И все же мы не так далеко ушли от того, что показывает нам серия Watch Dogs. За исключением пары нюансов, почти все технологии, используемые в играх, претендуют на часть ежедневной жизни каждого современного человека.

Тем временем компаниям, специализирующимся на защите информации, неплохо бы учиться на ошибках игровых коллег – никому не нужен всемирный блэкаут или очередная утечка важной информации. ■

ЖАНР Экшен, стелс **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix **РАЗРАБОТЧИК** Io-Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Непрямой соревновательный **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ hitman.com **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2500K 3,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

HITMAN

ЛЮБИМОГО УЗНАЮ ПО ШТРИХКОДУ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!
Данный обзор написан поклонником нелюбимой многими игры серии Hitman – Absolution. Автор признает, что сравнение с этой частью, а не со всенародно любимой Blood Money – далеко не лучшая стратегия. Но именно Absolution накрепко запала в его душу, в отличие от других похождений лысого киллера. Поэтому получилась такая вот неразумная, весьма субъективная и странная рецензия. Если вы всем сердцем ненавидите Hitman: Absolution, вам лучше воздержаться от прочтения данного материала.

Вы когда-нибудь прятали трупы в холодильнике? Душили плохого парня в самом сердце его охраняемого особняка? Расхаживали у всех на виду с оружием и в костюме только что вырубленного секьюрити? Если да, то вы определенно играли хотя бы в одну из частей **Hitman**.

МНЕ НУЖНА ТВОЯ ОДЕЖДА И ТВОЙ МОТОЦИКЛ

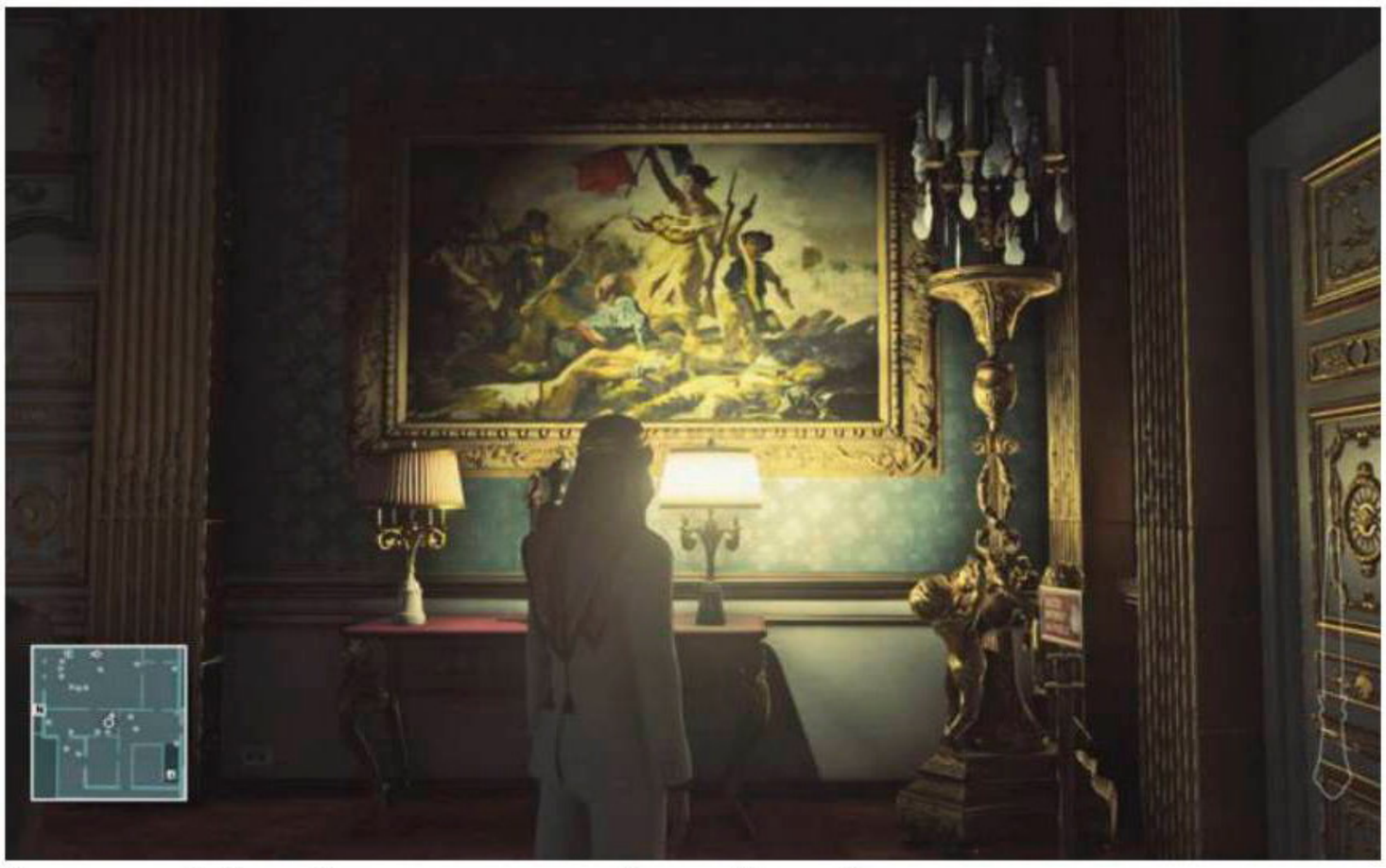
В Io-Interactive решились на смелый эксперимент – выпустить игру не целиком, готовую, с законченным сюжетом и полным набором миссий, а по кусочкам, как сериал, эпизодами. Эксперимент, надо сказать, не столько геймплейный, сколько маркетинговый: примут ли люди игру, где каждый следующий блок придется докупать. Это ведь не просто куча DLC к игре – скорее это игра, целиком состоящая из DLC.

Но если в играх от **Telltale Games** «сериальный» подход смотрелся очень органично в силу сквозного сюжета и четкой последовательности происходящего, то новый **HITMAN** так и остается разрозненным набором миссий. Раствор в виде сюжета получился жиденьким и нехватким, скрепить кирпичики миссий в монолитную стену он не сумел. Может показаться, что это не так важно в случае с набором заданий для наемного убийцы, вот только миссий преступно мало. Даже с переигрываниями вполне реально пробежать все шесть эпизодов за десять часов.

Количество попытались искупить качеством: здоровенные карты, несколько целей, множество путей устранения. По ощущениям, получилось лишь отчасти. Желание поставить несколько независимых целей на одну карту не всегда оправданно. Одно дело убрать несколько ключевых для проекта ученых или четырех командиров на базе, но совсем другое – наткнуться на центр разработки биооружия под роскошной виллой на итальянском берегу. Это, может, и кажется интересным при первом прохождении, но начисто разрушает веру в реалистичность происходящего, словно два изначально разных уровня соединили в один перед выпуском в продажу. Кроме того, объяснения, что вместе во-о-он с тем человеком нужно убить и его секретаршу, кажутся притянутыми за уши, что тоже работает против атмосферы.

А больше всего от «эпизодического» подхода пострадала режиссура. Разумеется, запоминающиеся сценарии устранения в игре есть (чего стоит запугивание суеверного итальянца призраком мамочки!), но напряженные, вызывающие бурные эмоции эпизоды в условиях песочницы у разработчиков реализовать не получилось. Декорации очень красивые – не случайно издатель строил всю PR-кампанию вокруг них, – но происходящее в них не трогает, не пробирает до глубины души.

А ведь **Absolution** сразу ассоциируется с кучей сильных эпизодов: догонялки с полицией на горящей крыше гостиницы, прятки в заброшенной библиотеке, проход через кислотный притон любителей травки во время рейда стражей порядка, ожидание поезда на станции, пока нас ищут и подбираются все ближе, пьяная драка в американском пабе, поиск пистолетов на стрельбище... В новом HITMAN нет ничего подобного, мы не сопереживаем персонажу, а лишь разглядываем окружение.



Оригинальная «Свобода на баррикадах» сверкала голой грудью. Неужели Хитмен настолько детская игра, что авторы постеснялись поставить даже такую невинную обнаженку?

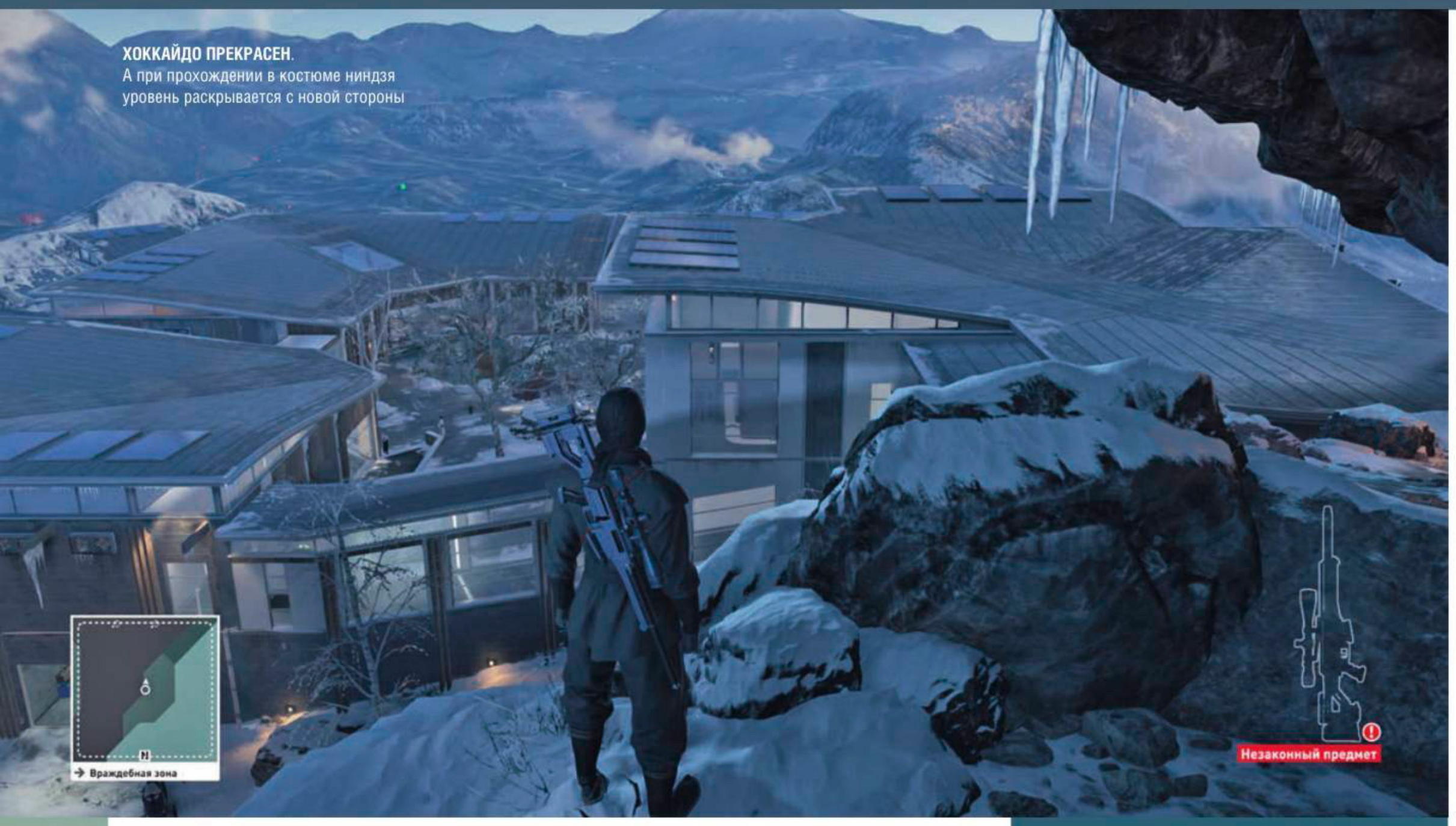
Несмотря на отличную работу дизайнеров, на уровни не тянет вернуться. Кроме одного, последнего в сезоне, – Хоккайдо. Путешествовать по элитной японской клинике в горах интересно, и ощущается этот эпизод именно как добротный уровень из Absolution. Возможно, тут сыграло свою роль то, что он начинается с жестких ограничений: нас почти никуда не пускают, оружия нет, а охрана и персонал все время держат друг друга в поле зрения. Или, может, дело в том, что уровень сделали достаточно компактным, логичным и насыщенным. Или просто потому, что там можно надеть желтый мотоциклетный костюм и пойти рубить всех катаной в капусту. Чертовски хороший уровень, как ни крути!

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Текст переведен на русский, озвучка на английском.

БАБА-ЯГА В ТЫЛУ ВРАГА

Пусть карты получились большими, с кучей народа и двумя-тремя целями, но, как мне кажется, такая масштабность не пошла игре на пользу. Пока сориентируешься, пока доковыляешь до того места, куда тебе надо... Вместо осмысленного перемещения к намеченной цели, когда прячешься и отвлекаешь внимание тех, кто может тебя раскрыть, получаются блуждания среди толп народа в поисках укромного уголка, где можно стукнуть кого-нибудь по голове и получить его одежду. Так происходит и в Париже, и в Марракеше, и в Бангкоке, и на Сапиенце.

Чтобы придать нашим шатаниям осмысленность, в игру добавили новую систему – так называемые «возможности». Запускаем мы миссию, лезем в меню задания, выбираем возможность прикинуться шейхом. Нам показывают на карте первый маркер, дойдя до которого мы обнаружим заметку о том, что некий восточный бизнесмен прибывает на мероприятие к нашей жертве и сможет войти с ней в контакт, не вызвав подозрений. Дальше маркер перемещается уже на комнату шейха, где нам предстоит оглушить бедолагу и завладеть его



ЭТОТ ПАРЕНЬ не знает, что над его ковриком немножко поколдовали и этот танец скоро перейдет в пляску смерти

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: шестнадцать часов

одеждой. Потом нас направят в помещение, где проходит аукцион... Вот так, шаг за шагом, игрока направляют определенным маршрутом, словно в какой-нибудь ролевой игре. Но, если вы не хотите, чтобы вас вели за ручку, подсказки можно отключить.

Некоторые возможности позволяют непосредственно прикончить жертву, другие только создают для этого условия: скажем, добавив инсектицид в систему вентиляции, мы лишь вырубим всех в помещении, но жертву это не убьет, просто к ней можно будет подобраться без лишнего шума. Для некоторых пакостей нужны определенные предметы: для работы с газовым оборудованием (плита или фонарь) потребуется разводной ключ, а чтоб пробить дыру в масляной бочке или оголить провод, пригодится отвертка. И эти инструменты надо еще найти на уровне.

В итоге жанровые ощущения получаются весьма неожиданными: если прошлые части воспринимались как головоломки (в какой последовательности убирать маршрирующих охранников, на что потратить «инстинкт», как незаметно открыть дверь), то теперь всё ближе к квесту. Изучи предмет, найди такую-то одежду, промаршируй по подиуму, примени отвертку на штепсель и открой рядом кран. Вот уж чего не ожидал от HITMAN.

ХЛАДНОКРОВНЫЙ УБИЙЦА

Геймплей со времен Absolution тоже изменился. Уровни сложности ушли в прошлое, захватив с собой расход «инстинкта». Теперь им можно пользоваться постоянно, правда, функционал ограничивается исключительно возможностью видеть людей сквозь стены да подсвечивать предметы. Ни обмануть начавшего вас подозревать охранника, ни предугадать маршрут следования NPC с помощью «инстинкта» теперь нельзя. Пропала и возможность пометить цели в замедленном режиме, чтобы быстро убрать их потом в реальном времени. Зато мы теперь можем через полкарты видеть, кто способен раскусить маскарад Сорок Седьмого, – над их головами стоят отметки в виде кружков.

Еще из трюков – можно подложить оружие! Заметив на полу опасный предмет, охранник тут же схватит его и понесет в специальную коробку, а мирный житель призовет ближайшего представителя правопорядка. Также внимание можно отвлекать, швыряя на пол монетки, – но эта механика работает через раз. Во-первых, иногда на монету никто не реагирует: она словно бы падает без всякого звука. Во-вторых, странный звон частенько привлекает внимание случайного человека из некоего радиуса, а не ближайшего к источнику шума. То ли так и задумывалось, то ли это такой баг. И отбить одинокую «овечку» от стада этим способом почти невозможно. Поэтому использовать монеты приходится в основном для выманивания в сторону одинокого NPC – чтоб случайный свиде-

РАЗ ЕСТЬ БАНЯ, то и запарить до смерти очередного злодея нам позволят

ЭТОТ ВОЛЬДЕМОРТ в кадре – наш Сорок Седьмой, загримированный под известного мужчину-модель, на которого он случайно оказался похож. К слову, это сходство ему припомнят и в другой миссии

НЕ СМОТРИТЕ на надпись вверху экрана, от игры Сорок Седьмого никто не умер. Напротив, он так хорош, что его после короткого соло сразу пригласят в группу

тель не увидел, как мы душим бедолагу. Вот только найди еще этого одиночку, ведь местные охранники взяли себе дурную привычку ходить парами.

И если раньше штрафы к рейтингу выписывали только за мирных граждан, то теперь нельзя убивать вообще никого, кроме целей, – если, конечно, вам не плевать на итоговый счет. Так что у любителей очков фирменная удавка останется не у дел. Во врагов придется кидаться тяжелыми тупыми предметами или «обнимать» их до потери сознания. По сути, HITMAN если и не совсем перестал поощрять веселье, то получился более серьезным и... гуманным, что ли? А сам герой демонстрирует неожиданные таланты – то шахматные задачки решает лучше гроссмейстера, то профессионально шагает по подиуму, то так на барабанах отжигает, что ему сразу предлагают контракт. Сорок Седьмой, может, пора завязать с убийствами и податься в модельный или шоу-бизнес?

■■■

Новый HITMAN получился незапоминающимся, под стать герою. Это неплохая игра, но эмоций она вызывает мало. Эксперимент с разделением на независимые блоки сложно признать удачным – по крайней мере, с точки зрения обычного игрока. Но! Все это не относится к Хоккайдо: уровень чертовски хорош и эта миссия обязательна к прохождению для каждого фаната серии. ■

ПОРАДОВАЛО:
– красочные локации;
– интересные способы устранения;
– шестой эпизод.

ОГОРЧИЛО:
– игра мало вовлекает эмоционально;
– нужно больше эпизодов;
– заметно упростившаяся система рейтинга.

ДОЖДАЛИСЬ?
Как сериальному проекту, игре не хватает самого главного: она не пробуждает острого желания срочно получить следующую серию. А в остальном это добротный симулятор наемного убийцы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Достойно»

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК Obsidian Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ www.tyrannygame.com
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Quad Q9505 2,8 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

TYRANNY

КОГДА «ПЛОХО» – ЭТО «ХОРОШО»

ПАВЕЛ ИЛЬИН

На крепких сваях **Pillars of Eternity** идет строительство века – **Obsidian Entertainment** продолжает возрождать жанр изометрических ролевых игр. Сотрудничество со шведами из **Paradox** пошло на пользу: не исчерпав до конца потенциал предыдущей игры, разработчики дарят нам новую, в другом стиле и с оригинальным сеттингом.

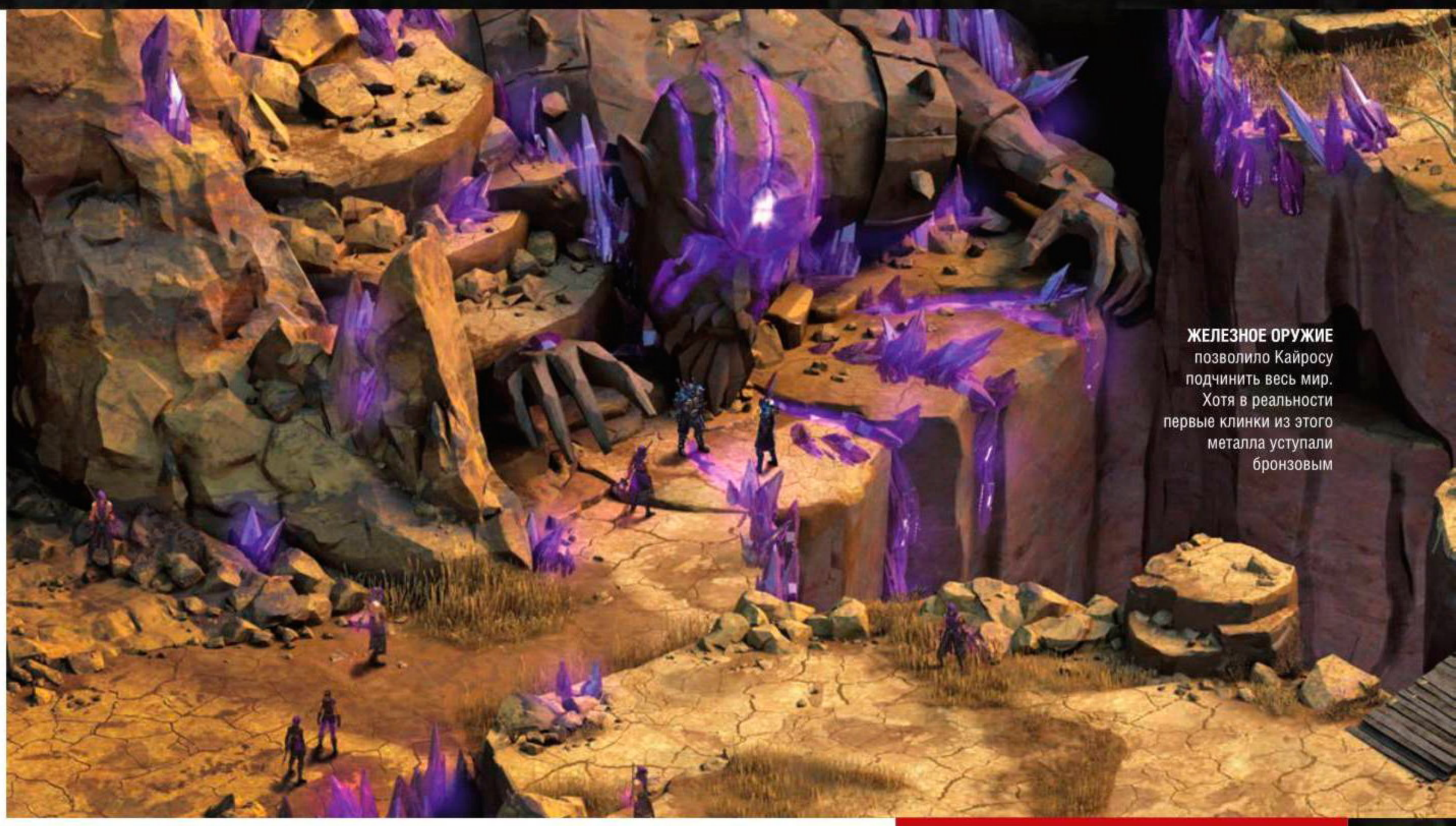
Tyranny похожа на современные RPG не больше, чем древнегреческая трагедия на сериал с канала **Netflix**. **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** и их последователи – истории о рождении героев, о борьбе со страшной угрозой и о поиске справедливости. Забудьте о них. Забудьте об орках, эльфах и гномах, наша история – о людях. В **Tyranny** справедливость – это вы.

АБСОЛЮТНОЕ ЗЛО

Могущественный маг Кайрос подчинил своей воле почти весь континент и правит железной рукой. Власть его держится на секрете выплавки железа и могущественной магии, способной уничтожить все живое в пределах целого региона. Последний островок независимости, маленькие королевства Ярусов, предстоит подчинить именно вам. Архонт Справедливости, ближайший соратник Кайроса, выбрал вас своим глашатаем и поставил на один уровень с генералами армий. Где бы вы ни появились, вас будут узнавать и бояться.

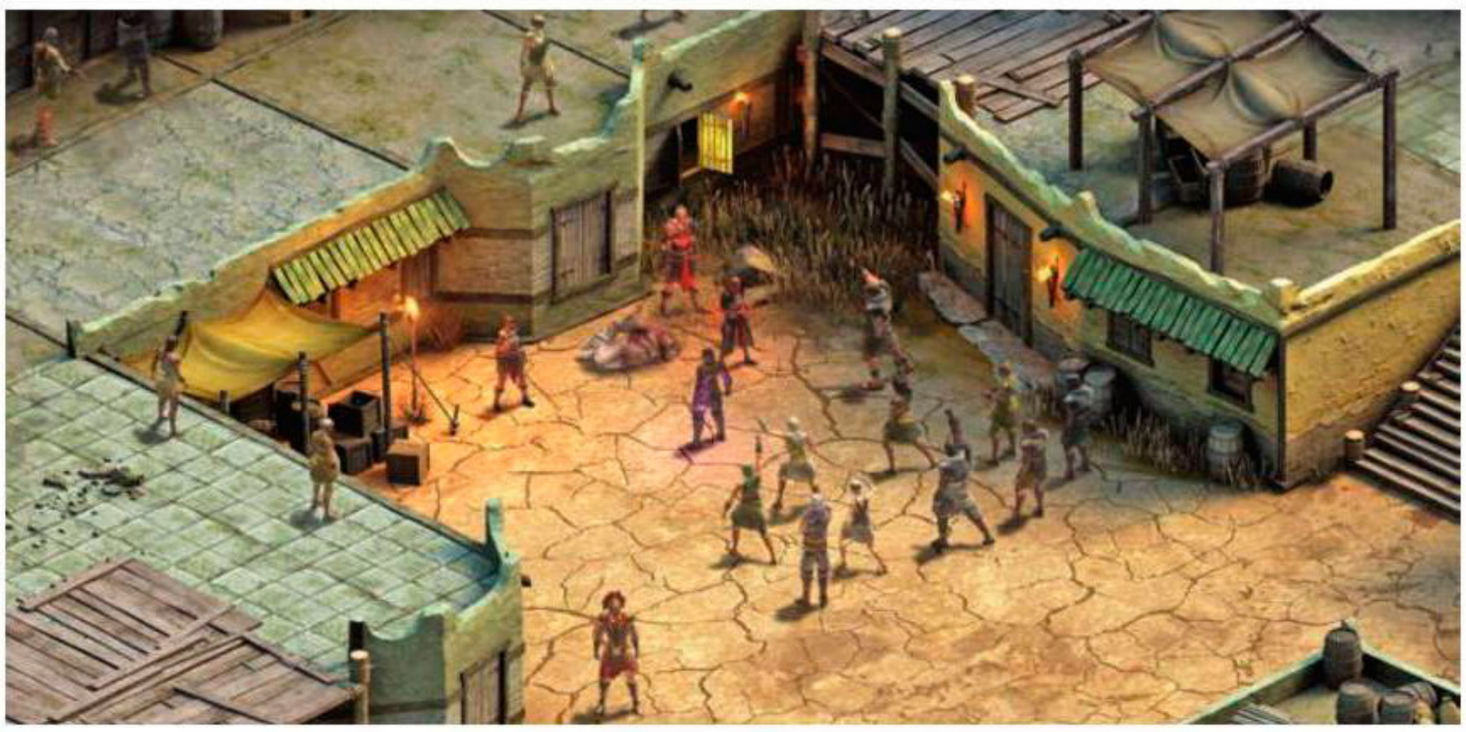
Угодить всем не выйдет. Кроме хозяев Ярусов, объединивших силы в последней агонии, фракции есть и внутри вашей армии. Дисциплинированные Опальные не терпят бесчинств Алого Хора, архонты потакают своим личным интересам. Если бы не воля владыки, в огромной империи началась бы гражданская война. Поэтому язык не поворачивается назвать режим Кайроса однозначно плохим. В стране провели денежную реформу, суд строг, но справедлив, вовремя преклонившие колено получают шанс на успешную карьеру под началом нового господина и даже могут дослужиться до высших чинов.

Главный недостаток предыдущей игры, Pillars of Eternity, в Tyranny удалось преодолеть, и теперь узнавать что-то новое о мире легко, полезно и интересно. Предыстория



ЖЕЛЕЗНОЕ ОРУЖИЕ позволило Кайросу подчинить весь мир. Хотя в реальности первые клинки из этого металла уступали бронзовым

ОЧЕНЬ СКОРО в пылу сражений про это забываешь, но большинство карт тут являют собой достаточно однотипные разрушенные городские районы и индустриальные комплексы. Не безликие, но невыразительные



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на русском языке. Локализация средняя, имена персонажей переведены не совсем точно, время от времени встречаются пустые реплики в диалогах – хотя на процесс игры это сильно не влияет.

влияет на игру больше, чем где-либо еще, она написана вашей рукой и кровью жителей Ярусов.

После создания героя вы вольны определить, как прошли первые три года военной кампании, и каждое решение аукнется в будущем. Отправили заклинателей приливов в застенки Алого Хора? Безумцы будут рады, но не ждите дружеских чувств от остальных магов. Вынудили сдаться гарнизон неприступной крепости и обошлись без кровопролития? Каждый второй партизан уважительно назовет вас Примирителем и будет готов сдаться добровольно. Ваш выбор в начале игры повлияет не только на реплики в диалогах – в зависимости от этого целые регионы будут занимать разные фракции.

ПЛОХАЯ КОМПАНИЯ

В попытках догнать и перегнать **BioWare** студия Obsidian Entertainment постаралась добавить в новую игру оригинальных компаньонов. До персонажей из **Dragon Age** и **Mass Effect** им, конечно, как до Луны, но друзья Вершителя судеб уж точно харизматичнее болванчиков из Pillars of Eternity. Ругаются между собой, шутят (чаще несмешно), рассказывают о своей нелегкой жизни.

Можно найти соратников в союзной армии, среди пленников, бегать по раз-

ЧЕТВЕРО – маленький отряд, враги всегда будут превосходить вас числом

рушенным городам в компании агрессивной зверолюдки, даже кое-кого из архонтов получится включить в группу. Любителям хардкорных режимов точно пригодится воин Опальных по имени Барик – незаменимый танк, способный держать удар пятерых противников. После того как Кайрос обрушил на королевство Оплот магическую бурю, ветеран попал под дружественный огонь, и его доспехи сплавились в консервную банку. Ни помыться, ни переодеться – в мрачном мире ближайшего будущего Барика ждет только война. А он и не против.

Дружба и соперничество со спутниками влияют на их эффективность. Если потакать их желаниям или держать в страхе, они научатся новым способностям (что-то похожее мы видели в **Dragon Age 2**). Например, воительница Фуга поощряет хаотичные решения и, с ростом связи с главным героем, научится впадать в боевой транс или взмывать в воздух, выпуская полколчана стрел в одну цель.

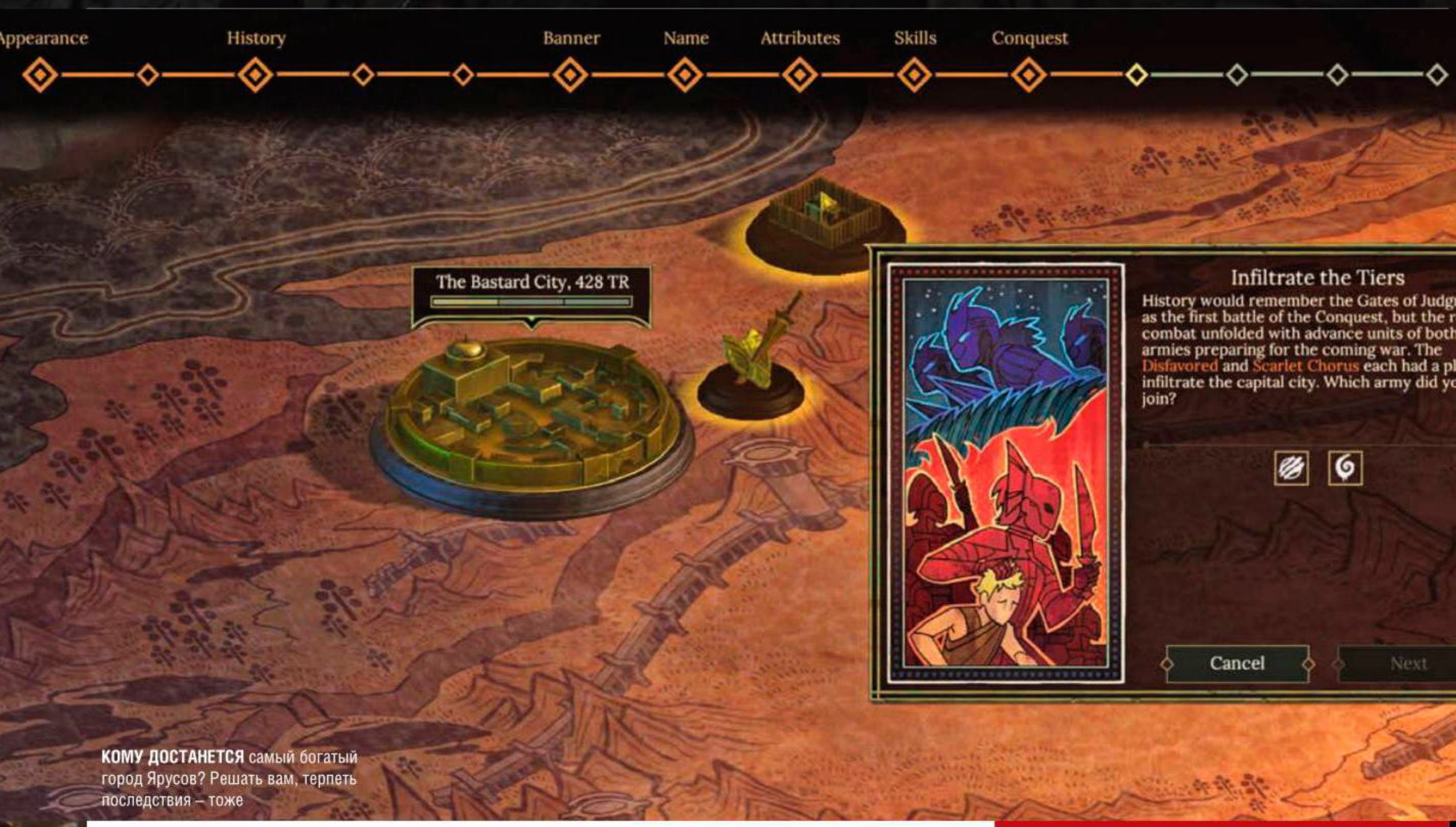
Репутация у фракций работает так же, разве что дает меньше полезных навыков. Что интересно, верность и страх у последователей можно культивировать одновременно, выбирая нужные опции в диалогах, – и открыть таким образом все уникальные способности.

ЛОЖКА ДЕГТЯ

К сожалению, минусов у игры хватает. Ролевая система Tyranny по сравнению с Pillars of Eternity стала гораздо примитивнее. В группе не может быть больше четырех человек. Классы исчезли, а вместе с ними – тактические опции вроде мелодий певчих и звериной формы друидов. Навыки растут теперь с каждым использованием, как в серии **The Elder Scrolls**, и их стало значительно меньше. Доходит до казусов: при запугивании у нашего героя почему-то растет атлетика.

Мана и другие виды энергии исчезли, способности восстанавливаются со временем (это время можно уменьшить, вложив очки в нужную характеристику). Мощные способности, те же уникальные удары, работают раз в бой или раз в день – уж не **Dungeons & Dragons** ли вдохновлялись разработчики? Бои похожи, даже на высоких уровнях сложности врагов легко раскидать, просто закликивая их без разбора.

В лучшую сторону изменилась только магия. Урон от колдовства отделили



КОМУ ДОСТАНЕТСЯ самый богатый город Ярусов? Решать вам, терпеть последствия – тоже

НАУЧИТЬСЯ КОЛДОВАТЬ сможет даже воин, но по-настоящему полезных заклинателей придется охранять, как и раньше

от силы (в Pillars of Eternity маги-культуристы смотрелись странно). По ходу сюжета вы будете находить свитки со штрихами и рисовать новые сигилы. Хотите добавить огненному шару мощи, колдовать с безопасного расстояния или выпустить целый конус пламени из рук? Комбинируя цветные палочки в редакторе, вы можете собрать все, что душе угодно, хватило бы знаний персонажа.

Второй недостаток Tyranny – локации. Они маленькие и тесные, один или два квеста – и вот уже игрок вынужден скучать, пока у точки выхода не соберется вся группа. За богатыми предысториями и серой моралью прячется уж очень прямолинейная игра. Раньше в изометрических ролевках можно было заблудиться. Мы рыскали в катакомбах под городом полуросликов и расшифровывали гитзерайские диски дольше, чем двигались по главному сюжету. А Tyranny, кроме этого сюжета, почти ничего нет.

■■■

Будь в игре больше контента, это был бы прорыв уровня **Planescape: Torment**. Tyranny действительно посмотрела на жанр с непривычного угла и предложила нам интересную роль в оригинальном сюжете. Скучные бои и однообразные путешествия не отбивают желания играть. Хочется начать заново, поддержать всех – Опальных, Алый Хор, гвардию Вендриенов, – бросить вызов Кайросу и забрать Ярусы себе...

А ведь нам показали только малую часть огромного континента, сколько еще игр можно выпустить! У Obsidian Entertainment наконец-то может появиться собственная долгоиграющая франшиза. Если Pillars of Eternity вам приглянулась, Tyranny может понравиться еще сильнее. ■

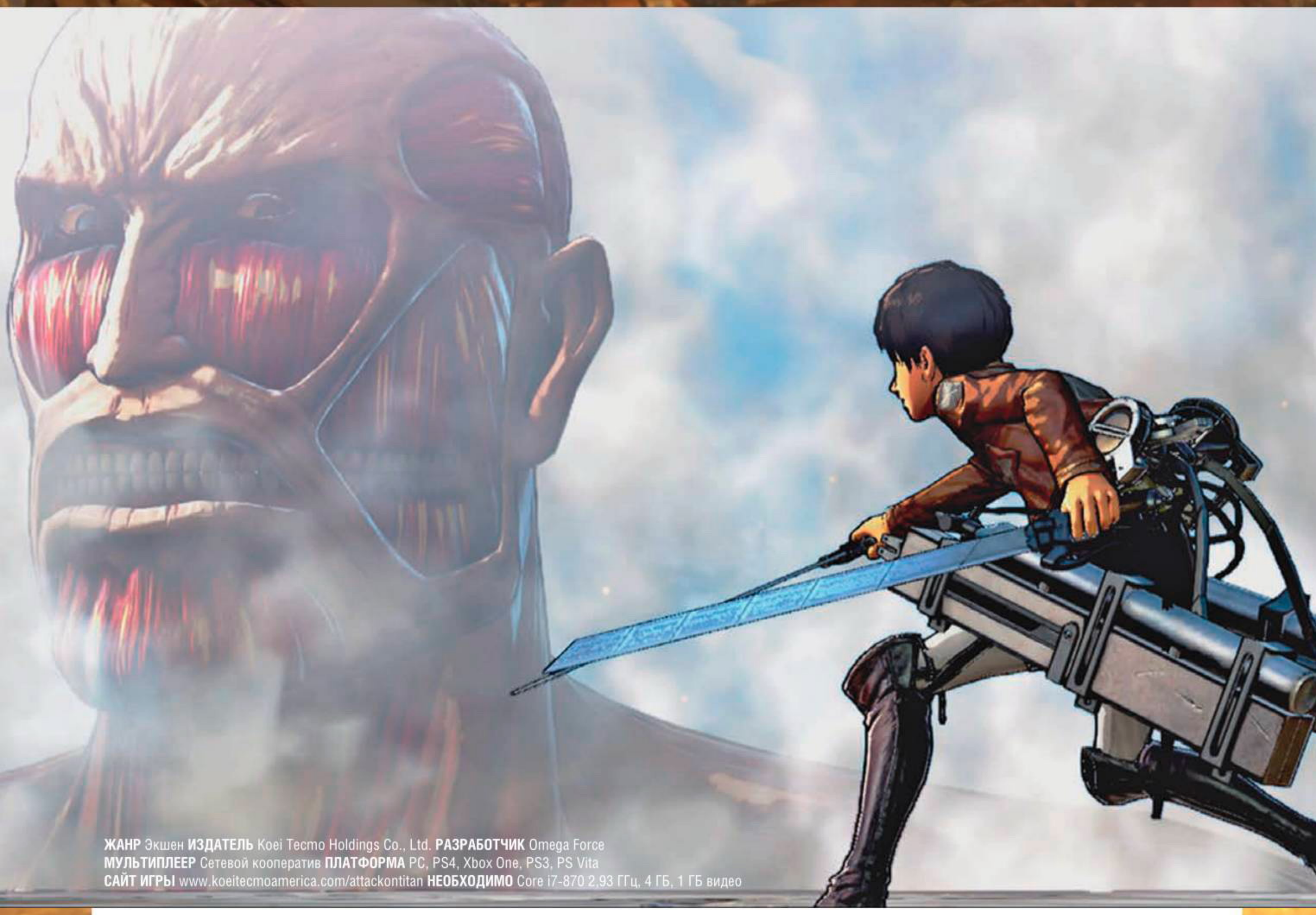
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: на PC
СКОЛЬКО: одиннадцать часов

ПОРАДОВАЛО:
– «темная» античность;
– моральные дилеммы;
– влияние предыстории на игру, реиграбельность;
– конструктор заклинаний.

ОГОРЧИЛО:
– коридорные локации;
– скучная боевка.

ДОЖДАЛИСЬ?
Оригинальная игра в необычном сеттинге. Портит Tyranny лишь боевая система. Obsidian Entertainment явно шагает правильной дорогой, – ждем новых свершений.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»



ЖАНР Экшен **ИЗДАТЕЛЬ** Koei Tecmo Holdings Co., Ltd. **РАЗРАБОТЧИК** Omega Force
МУЛЬТИПЛЕЕР Сетевой кооператив **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One, PS3, PS Vita
САЙТ ИГРЫ www.koeitecmoamerica.com/attackontitan **НЕОБХОДИМО** Core i7-870 2,93 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

A.O.T. WINGS OF FREEDOM

КРЫЛАТЫЙ СПЕЦНАЗ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Около ста лет назад на человечество напала таинственная раса гигантских человекоподобных созданий. В большинстве своем они не демонстрируют признаков интеллекта и руководствуются, кажется, одной целью – сожрать как можно больше людей. Титаны не чувствуют усталости, им неведом страх, а на месте отсеченных конечностей у них быстро отрастают новые. Никто не знает, что им нужно и откуда они приходят, а если титана убить, попав метким ударом в область на тыльной стороне шеи, то его тело попросту растворится в воздухе.

Монстры не смогли уничтожить цивилизацию: выжившие успели возвести три огромных стены, одну за другой, создав несколько безопасных зон. Во всяком случае, последние сто лет все считали их безопасными.

ALL YOU NEED IS KILL

Однажды около внешнего укрепления буквально из ниоткуда возник титан колоссальных размеров – выше пятидесятиметровой стены! Одним ударом ноги он пробил брешь, в которую хлынули толпы чудищ поменьше. Во время начавшейся бойни на глазах у маленького Эрена погибла его мать.

Потрясенный мальчишка поклялся вступить в ряды разведчиков – солдат, что покидают последнее убежище человечества и исследуют внешний мир. Теперь он не успокоится до тех пор, пока не очистит мир от бессердечных людоедов.

Wings of Freedom – это игроизация первого сезона японского анимационного сериала Attack on Titan. Для **Koei Tecmo** и студии **Omega Force** подобные проекты в порядке вещей. Делаются они обычно по одному принципу: берется уже известный зрителям сценарий, очищается от всего «лишнего» (почти всех диалогов, экскурсов в прошлое и так далее), а оставшиеся, ключевые события истории разбавляются лошадиными дозами экшена.

Обычно в таких случаях говорят, что «эта игра ориентирована только на фанатов аниме и манги», но Wings of Freedom производит впечатление более или менее самодостаточного произведения. Все нужное для понимания происходящих событий вам сообщат, а за подробностями и внутренними переживаниями героев можно будет обратиться к сериалу. Поклонники сразу начнут подмечать многочисленные – где мелкие, а где и серьезные – нестыковки. А те, кто с нулевой подготовкой пришел в игру за невероятными побоищами,

КРАСОТКОЙ A.O.T. Wings of Freedom не назвать, но она умеет скрывать свои недостатки и акцентировать внимание на достоинствах. Например, на прекрасных моделях персонажей, которые почти как жив... в смысле, как в аниме

ЕСЛИ УДАСТСЯ подобраться к титану с тыла, часто удается расправиться с ним одним ударом

В ЧИСТОМ ПОЛЕ биться с титанами опасно, на своих двоих от них не уйдешь. А если еще и конь выдохнется...

получат их сполна, а потом, вполне вероятно, захотят познакомиться с первоисточником.

В плане связи игры и аниме единственной проблемой кажется финал – его таковым можно назвать лишь условно, с эпитетом «промежуточный». Увы! Такова расплата за перенос незавершенной истории на игровые рельсы.

Лица все знакомые. Эрен, Микаса и Армин – из числа новобранцев, опытнейший Леви – в качестве бывалого бойца. Помимо основной кампании, старающейся держаться проторенной тропинки, в Wings of Freedom есть и «эпилог», и возможность охотиться на титанов с друзьями. В этих режимах персонажей еще больше.

Отличия между бойцами не так заметны, как в других подобных играх Koei Tecmo, но некоторые все-таки способны удивить. Армин, например, может указывать товарищам момент, когда следует атаковать, что очень полезно, так как иначе они действуют весьма бестолково и всю грязную работу приходится делать самому.

ПОЛЕТ ИЛИ СМЕРТЬ

Эта вселенная привлекает уникальным сочетанием постапокалипсиса и непостижимых, чудовищных, невероятно нелепых существ, всеми силами старающихся уничтожить человечество. Титаны выглядят почти как люди, хотя у них нет половых органов, а пропорции их тел бывают страшно искажены. Самое жуткое – это неестественные выражения лиц, особенно улыбки, которые сохраняются даже в те моменты, когда клинки вспарывают единственную уязвимую зону на шее титана.

Понять Эрена и Микасу легко: от вида титанов, с неизменно дебильными рожами поедающих ваших друзей и родственников, мороз продирает по коже. И в сериале эти непонятные (а часто и непредсказуемые!) враги наводят ужас одним своим видом. Справиться с ними не так уж легко.

В игре все, естественно, иначе, и местные уродцы уже не производят такого сильного впечатления. Впрочем, в сравнении с той же **Dynasty Warriors**, где одним нажатием кнопки геймпада можно отправить на тот свет десятки противников, Wings of Freedom посложнее будет. Но в целом она довольно проста: за одну пятнадцатиминутную миссию можно убить не два-три титана, а несколько десятков.

Главное достижение игры – не сама возможность расправиться со множеством нелепых монстров, но то, как она подается.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Тексты на английском языке, озвучка – на японском.

Титаны больше любого человека, многие из них выше большинства зданий, поэтому для передвижения солдаты используют устройства для «пространственного маневрирования» – эдакие хитроумные механизмы, позволяющие рассекать по городу, лесам и некоторым другим типам местности на огромной скорости. Не борцы со злом, а натуральные люди-пауки!

Wings of Freedom не может похвастаться передовой графикой, но от игры по-настоящему захватывает дух. Стоит вам уцепиться за два ближайших здания, как желание ходить пешком отпадет навсегда. Прыжок, пробежка по крыше, гигант одним ударом разносит дом под нами, но мы уже улетели... Еще один прыжок, лихой поворот за угол, вдали виден сигнальный дым, а внизу маячит титан. Крепления впиваются в его шею, боец поддает газу, подлетает, атакует, вновь цепляется за ближайшие стены (не касаясь земли!) и летит прочь. И ведь в воздухе свое положение можно изменять лишь незначительно – мы же, в конце концов, не на вертолете летаем.

Городскими боями дело не ограничивается. На открытой местности редко удается за что-то уцепиться, поэтому там наш главный помощник – боевой конь, обученный подбегать к нам сразу, как мы коснемся земли.

Конечно, кампания вышла однообразной – из заданий тут лишь «охраняй», «убей» да «добеги», – но за восемь-десять часов она надоесть не успеет. Уж больно

В СЮЖЕТНЫХ СЦЕНКАХ много внимания уделяется отношениям между персонажами, но в аниме этого добра было еще больше. Если вас не коробит от некоторой наивности диалогов, то сериал к вашим услугам

крут этот боевик, даром что ингредиенты для него по большей части знакомы. А как иначе? В Omega Force разрабатывают по несколько игр в год.

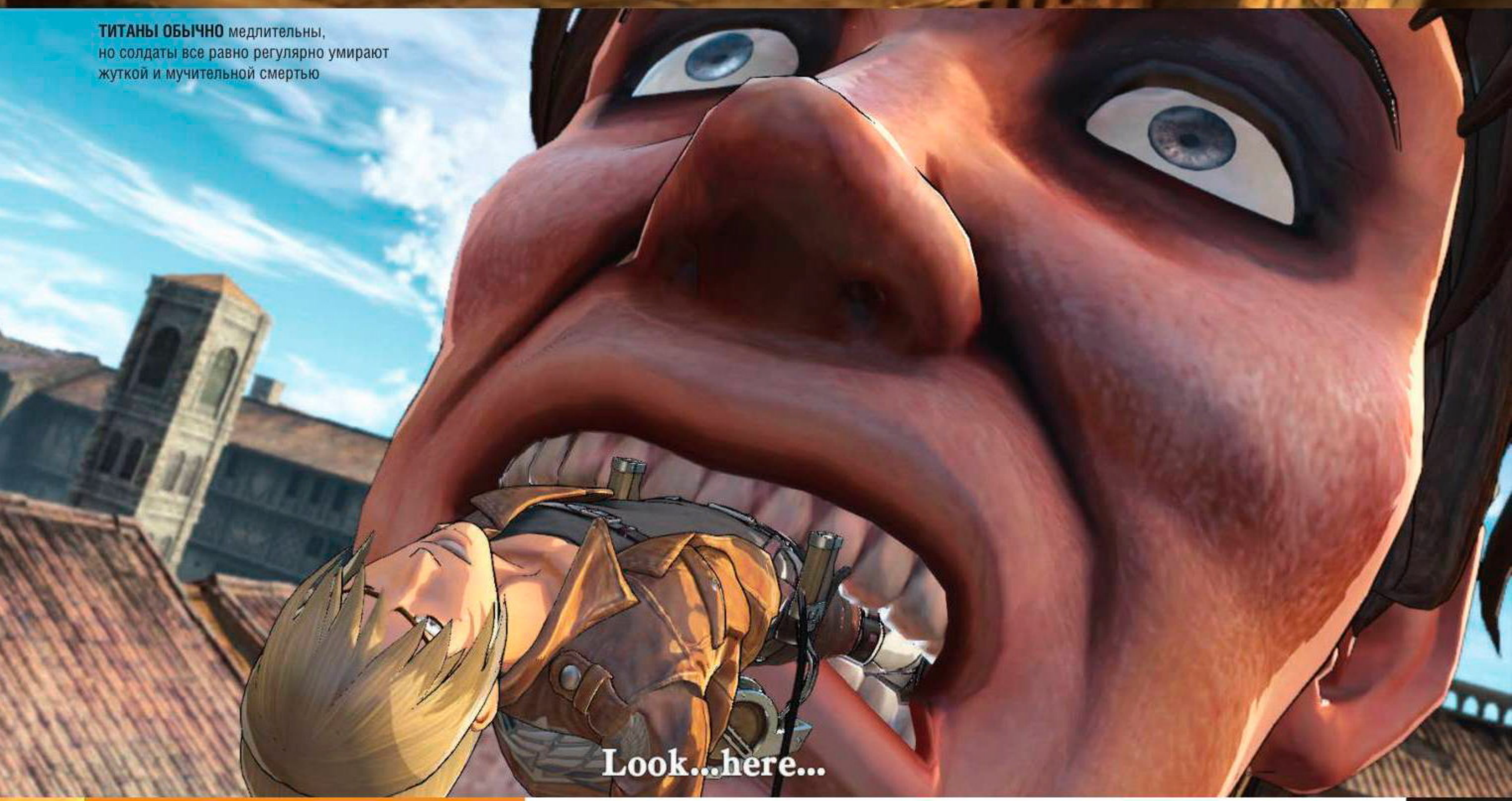
ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДЕНЬ

Может создаться впечатление, что Леви, Микаса и их товарищи легко избавились бы ото всех врагов и без вашей помощи, но есть два важных «но».

Во-первых, клинки со временем приходят в негодность, а газ, необходимый для маневрирования в воздухе, заканчивается. И то, и другое, и некоторые другие расходники часто можно найти прямо на поле боя – взять у снабженцев или поднять с трупа сослуживца. Естественно, без ролевых элементов Wings of Freedom обойтись не могла: новые умения для персонажей не всегда так уж серьезно влияют на расклад сил, а вот улучшение снаряжения и оружия – совсем другое дело! Собрать новый меч не так-то просто, нужно подкопить денег и материалов.

Во-вторых, ближе к финалу придется периодически расправляться с особенными, бронированными исполинами. Финальный босс, с которым мы бодаемся на протяжении нескольких миссий, намного опаснее простых гигантов – вот с ним простым взмахом меча точно не справиться.

Смотрится все это превосходно: вглядываться в текстуры земли и стен некогда, а персонажи и титаны выглядят почти как в сериале. Чего уж там, и окружение



ТИТАНЫ ОБЫЧНО медлительны, но солдаты все равно регулярно умирают жуткой и мучительной смертью

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: двенадцать часов

тоже имеет достойный вид. Даже PC-версия получилась приличной: у Koei Tecmo частенько бывают проблемы с PC (вспоминаются вечно тормозящая **Bladestorm: Nightmare** и перманентное слайд-шоу в **Toukiden: Kiwami**), но в этот раз вроде обошлось.

На PS4 ситуация лучше, хотя есть вопросы к теням и некоторым объектам, материализующимся с явным опозданием. К тому же в момент убийства титана частота кадров порой проседает. Но не беда, в эту секунду на экране столько сообщений, что вам все равно не до того.

■■■

Мир, напоминающий Европу XIX века, живущую в постоянном страхе перед могучим и непостижимым врагом. Интригующая история – которая еще не закончилась. И, конечно, потрясающая, пусть и в известной степени мнимая свобода перемещений...

УПРАВЛЕНИЕ очень простое: если можно за что-то уцепиться, то после нажатия кнопки герой сразу взмывает ввысь. Если нельзя – вам об этом сообщат. В полете остается только выбирать направление движения, с остальным поможет сама игра

Эти три компонента выделяют Wings of Freedom из числа прочих работ Omega Force и переводят игру из разряда привычных «стенка на стенку» в почти тактический экшен, где каждому противнику придется уделить время, а неосторожный маневр может сделать вас беспомощным и уязвимым.

Возиться с титанами не надоедает до самого конца, даже когда вместо осмысленных сюжетных заданий нам начинают скармливать однотипные. Но одно можно сказать точно: этот «летучий» экшен заслуживает внимания всех любителей боевиков, у которых нет аллергии на японские игры в целом и работы Omega Force в частности. ■

ПОРАДОВАЛО:
– необычный мир и интригующая история;
– невероятно динамичные бои;
– симпатичная картинка;
– подходит как фанатам сериала, так и не знакомым с миром Attack on Titan.

ОГОРЧИЛО:
– скоротечная сюжетная кампания;
– не так страшен титан, как его малюют;
– однообразные побочные задания.

ДОЖДАЛИСЬ?
Во многом Wings of Freedom – типичная игра Omega Force, но ей по наследству от вселенной Attack on Titan досталось слишком много интересных особенностей, чтобы обходить этот динамичный боевик стороной.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК Respawn Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.titanfall.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-3600t, 8 ГБ, 2 ГБ видео

TITANFALL 2

ОБЗОР МУЛЬТИПЛЕЕРА

ФЕДОР СИВОВ

Мультиплеер **Titanfall** был всем хорош. Он предлагал невероятно динамичный экшен: вот только что ты носился как угорелый в шкуре пилота, отстреливал пехоту, а уже через несколько секунд вызываешь титана и устраиваешься в его кабине, чтобы сразиться с другими такими же механическими монстрами. Но позже выяснилось, что этого недостаточно, чтобы удержать у экранов надолго, – кому-то не хватило контента, а кто-то попросту очень быстро привык к хорошему.

Titanfall 2 же разонравится только распоследним снобам и тем, кто откровенно устал от шутеров.

НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ

Сиквел ощущается как ни один сетевой шутер в наши дни. Несколько лет назад в первой части **Respawn Entertainment** задала новый стандарт молниеносного мультиплеерного экшена. Call of Duty в сравнении с ним казался нерасторопной черепахой и вскоре начал равняться на него. И только не говорите, что появление паркура в **Black Ops 3**, **Advanced Warfare** и **Infinite Warfare** лишь совпадение!

По своей сути Titanfall 2 – все такой же необычайно быстрый шутер с невероятно ловкими бойцами. Одетые в экзоскелеты, они одним махом забираются на отвесные

ПУЛЕМЕТ, определенно, весомый аргумент в споре. Только, чтобы беседа сложилась удачно, к врагу нужно подобраться поближе

ОБЫКНОВЕННЫЕ ПЕХОТИНЦЫ стали очень больно попадать по пилотам. Хотя все так же беззащитны перед титанами

стены, бегают по ним и нависают над врагами. А благодаря реактивным ранцам – тройным прыжком добираются до крыши здания или перелетают на другую отвесную поверхность, чтобы продолжить движение.

Первое сравнение, которое приходит на ум, – **Quake 3**. Как и в случае с распрыжкой в «кваке», суперспособностями в Titanfall 2 нужно овладеть если не в совершенстве, то на весьма продвинутом уровне. И, что не менее важно, пользоваться ими. Потому что «на земле» Titanfall 2 ничем не отличается от Call of Duty и любого другого современного шутера. А в движении, в воздухе, в бою на титанах он превращается в стремительный боевик про суперсолдат будущего и их огромных механических друзей.

Таким Titanfall 2 делают пилоты. В зависимости от класса они способны становиться невидимыми, ставить энергетический щит или выпускать свою голографическую копию. Тут есть роботы, умеющие на короткое время ускориться и преодолеть полкарты, – попробуй попади в них. Другие мехи ненадолго просто исчезают из виду и уходят в альтернативное пространство.

Все они по-своему интересны, но ко всем нужно привыкать, в то время как сражаться за пилота с обыкновенным крюком-кошкой просто и удобно. Подобное устройство использовали во многих играх, но нигде оно не было столь же полезно, как здесь. С крюком не составит проблем подняться на верхотуру, перемахнуть с одного здания на другое или просто ускориться, подтянув себя к камню, потолку или перилам. При хорошей сноровке с помощью крюка все боевое поле пересекается в считанные мгновения. Просто вскакиваешь на стену, а дальше цепляешься за отдаленные уступы, пока не окажешься в стане врага.

Читаешь про эти способности, и кажется, что на поле боя должен твориться сплошной несбалансированный хаос. Но этого не происходит. Умения, которые по отдельности в других шутерах признали бы читерскими, тут работают на благо общей механики. С ними играют все, и оттого становится только веселее. Ты ни капельки не злишься (ну разве иногда), а думаешь, как бы приспособиться и достойно ответить обидчикам.

ТИТАНИЧЕСКИЕ УСИЛИЯ

Titanfall 2 определяют титаны. Их теперь строже поделили на классы и удвоили в числе. Они больше не представляют собой типичный набор из легкой, тяжелой и средней машин. Отныне каждый мех уникален. «Ион» орудует исключительно энергетическим оружием и прожигает вражеские корпуса лазером. «Скорч» стреляет зажигательными снарядами и поливает всех огнем. «Нордстар» – снайпер, который не чурается подлетать вверх и заряжать по врагам ракетным залпом. «Ронин», подобно самураю, мастерски орудует мечом и так же мастерски разряжает в противников огромный дробовик. И это еще не все титаны!

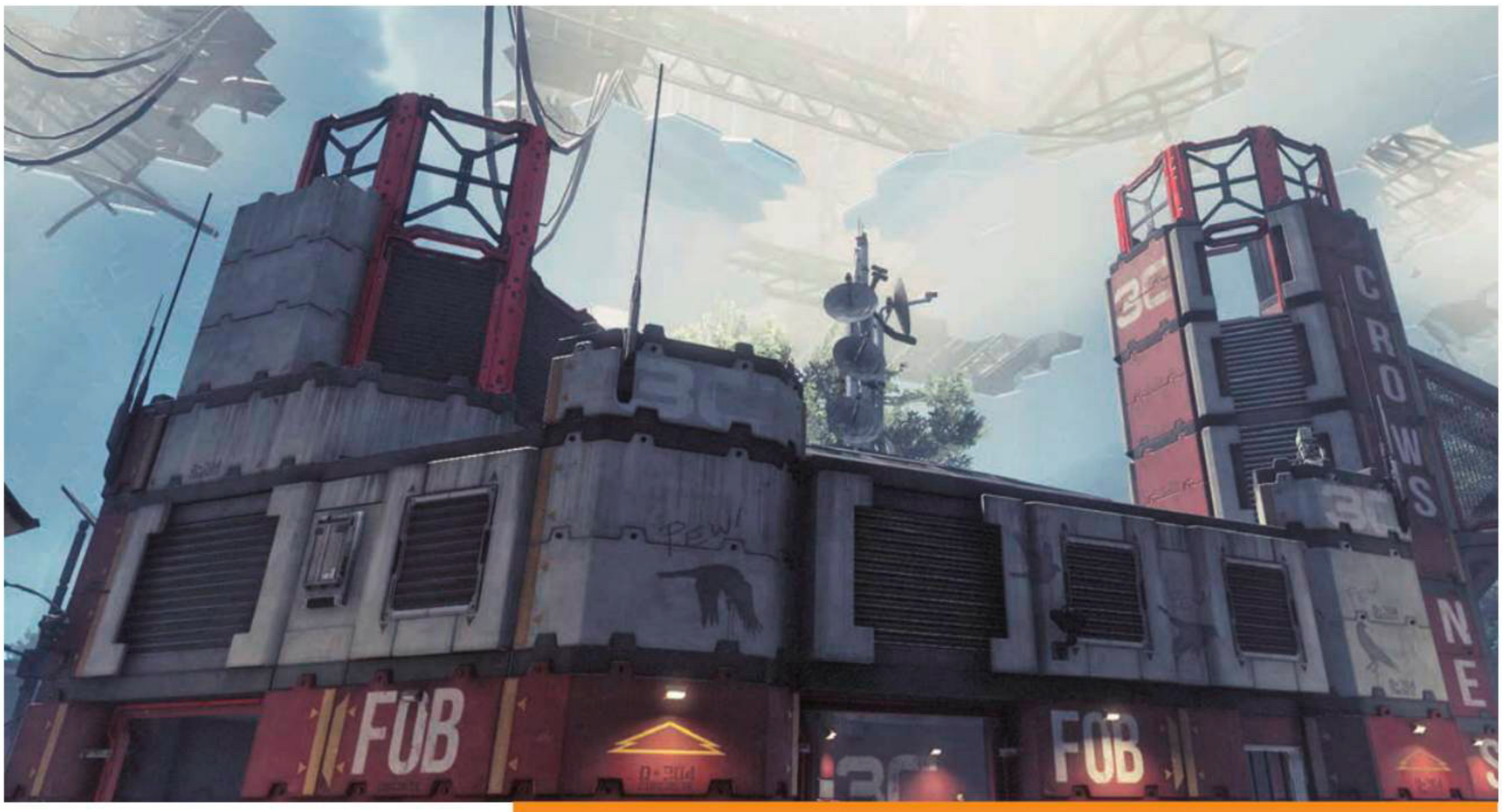
Садишься в такого робота и будто попадаешь в другую игру. Замечаешь, как Titanfall умеет меняться. Еще несколько мгновений назад ты бегал и отстреливал пехоту, а теперь управляешь гигантской боевой машиной, стреляешь из огромных орудий и, шагая, сотрясаешь землю.

В жаркие моменты сражения на мехах превращаются в зрелищные баталии. Пона-

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ СКОРО в пылу сражений про это забываешь, но большинство карт тут являют собой достаточно однотипные разрушенные городские районы и индустриальные комплексы. Не безликие, но невыразительные

ПРАВДА, есть и такая красота



чалу вы продумываете свои действия, стреляете в противника на расстоянии, ловите щитом его выстрелы и посылаете снаряды обратно. Но затем расстояние между вами и вашим мехом сокращается, ситуация накаляется, и вот вы уже бросаетесь бить противника железными кулаками, чтобы хоть как-то ему насолить. Или врываетесь в толпу неприятелей и взрываетесь. А уж если победа близка – нападаете на врага, чтобы эффектно его добить на последних минутах матча.

Не нужно бояться потерять титана, потому что всегда можно запрыгнуть на дружественного и пострелять с него. Другой вариант – вскарабкаться на вражеского, стащить у него батарею и принести ее союзному меху или дождаться доставки своего.

Не в последнюю очередь игра славна обилием ситуаций, словно заранее поставленных опытным режиссером. Когда бежишь по стене и перестреливаешься с пилотом, несущимся навстречу, а потом спрыгиваешь и бьешь ногой в зубы другому. Когда крюком-кошкой подтягиваешься к вражескому титану, кидаешь гранату ему в шлюз и убегаешь, пока неприятель разлетается на куски. Или когда одновременно с врагом вы катапультируетесь из погибающих мехов и продолжаете сражение в воздухе... Подобных моментов в сетевом режиме Titanfall 2 предостаточно.

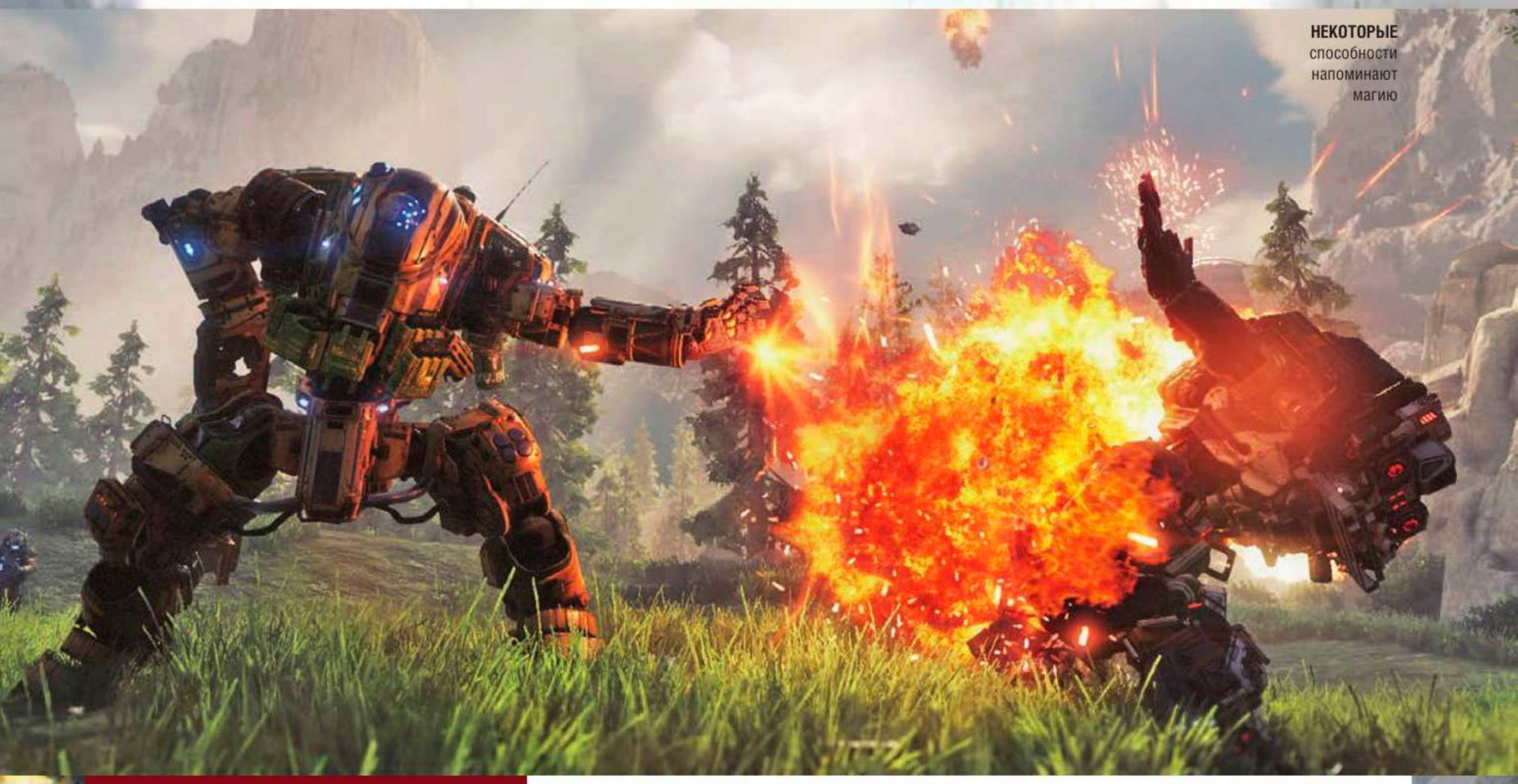
ИДЕАЛЬНЫХ НЕ БЫВАЕТ

Благодаря уникальной механике обычные режимы здесь превращаются в нечто особенное. «Захват флага» тут про то, как найти быстрый и неисхоженный маршрут от своей базы к вражеской и в несколько прыжков пробежать туда и обратно. «Опорные пункты» преображаются, когда первые титаны падают на карту и сходятся в битве за одну из точек. И даже «Истребление» – стандартный «командный бой» – здесь превращается в динамичные баталии с участием проворных пилотов и могучих титанов.

Тем не менее кое-где игра все же сдает, потому что разработчики предлагают игрокам отказаться от крутой формулы. Так, режим «Сражение пилотов» предназначен для тех, кому не хочется кататься на титанах. Но совсем рядом есть Call of Duty, где можно делать примерно то же самое. «Колизей» оказался и вовсе бесполезным, потому что в нем вы сходитесь с другим бойцом на круглой арене, не приспособленной под паркур. И ради чего?

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык. Локализация текста в мультиплеере не вызывает вопросов. А вот озвучка не радует – как и в одиночной кампании. Многие реплики актеры проговаривают почти без эмоций. Однако тут на это не обращаешь внимания, потому что постоянно спешишь в бой.



НЕКОТОРЫЕ способности напоминают магию

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель за неделю до релиза
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: около тридцати часов

К тому же в некоторых режимах сражения зачастую превращаются в битву стенка на стенку. В «Истреблении» и «Сражении пилотов» задачи связаны с захватом зон, удерживаемых противником. И близ этого места скапливаются группы неприятелей, которые перестают перемещаться по карте и ведут огонь с одного места. Но такие проблемы порой возникают у едва вышедших шутеров. Обычно разработчики исправляют их со временем.

Но больше всего не хватает игре режима «Приговор – смерть». Он умело концентрировал и без того плотные бои в первой Titanfall. В этом режиме мы охотились за приговоренными к смерти врагами и защищали обреченных на ту же участь товарищей. А порой и сами становились жертвами. Тогда приходилось или уносить ноги, или лихо атаковать – как кому удобнее. Самое важное: каждый матч объединял команду незнакомых людей одной целью. А это очень ценно для любого мультиплеерного шутера.

В ПЕРВОЙ TITANFALL многие считали умный пистолет читерским оружием. Здесь его причислили к умениям, которые открываются за полезные действия на поле боя

■■■

Titanfall 2 не встряхивает жанр, как первая часть, но и не этого все ждут от продолжения. Сиквел, как ему и положено, исправляет недостатки предшественницы. Контента тут предостаточно, механику отточили почти до идеала. Вместе с тем игра остается уникальным в своем роде мультиплеерным шутером. Отдельно можно сыграть за почти таких же юрких пилотов в последних Call of Duty или за почти таких же мощных титанов в **Hawken**. Но только Titanfall 2 собирает тех и других в одном месте и создает между ними неразрывную связь.

А такие стремительные, зрелищные и грандиозные сражения, какие получаются из этого симбиоза, не найти больше нигде. ■

ПОРАДОВАЛО:
– динамичные сражения пилотов;
– эпические сражения титанов;
– то, как титаны и пилоты взаимодействуют;
– игру теперь сложно представить без крюка-кошки;
– боевых мехов поделили на шесть непохожих классов.

ОГОРЧИЛО:
– многим картам не хватает выразительности;
– отсутствует режим «Приговор – смерть»;
– иногда бои скатываются в перестрелки стенка на стенку.

ДОЖДАЛИСЬ?
Уже не такой революционный, но по-прежнему уникальный и задорный мультиплеерный шутер. Разработчики отполировали механику почти до идеала, а обороты сетевых баталий раскрутили до предела.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЖАНР Квест
ИЗДАТЕЛЬ Microids
РАЗРАБОТЧИК Pendulo Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ yesterdayorigins.com
НЕОБХОДИМО Intel Quad-Core 2,2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

YESTERDAY ORIGINS

БЕССМЕРТНЫЕ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Что получается, когда студия решает резко изменить тональность повествования? Испанцам из **Pendulo Studios** прекрасно удавались веселые и яркие игры с серьезным потаенным смыслом. А вот мрачная и взрослая **Yesterday** вышла неровной, нестройной, перегруженной ненужными деталями и с неудачным интерфейсом.

Что делать, если игра не задалась? Ее продолжение, конечно! **Yesterday Origins** забывает о многообразии концовок первой части и начинает рассказывать историю заново. И на этот раз (спойлер!) все получается.

Я ТАК ДАВНО РОДИЛСЯ

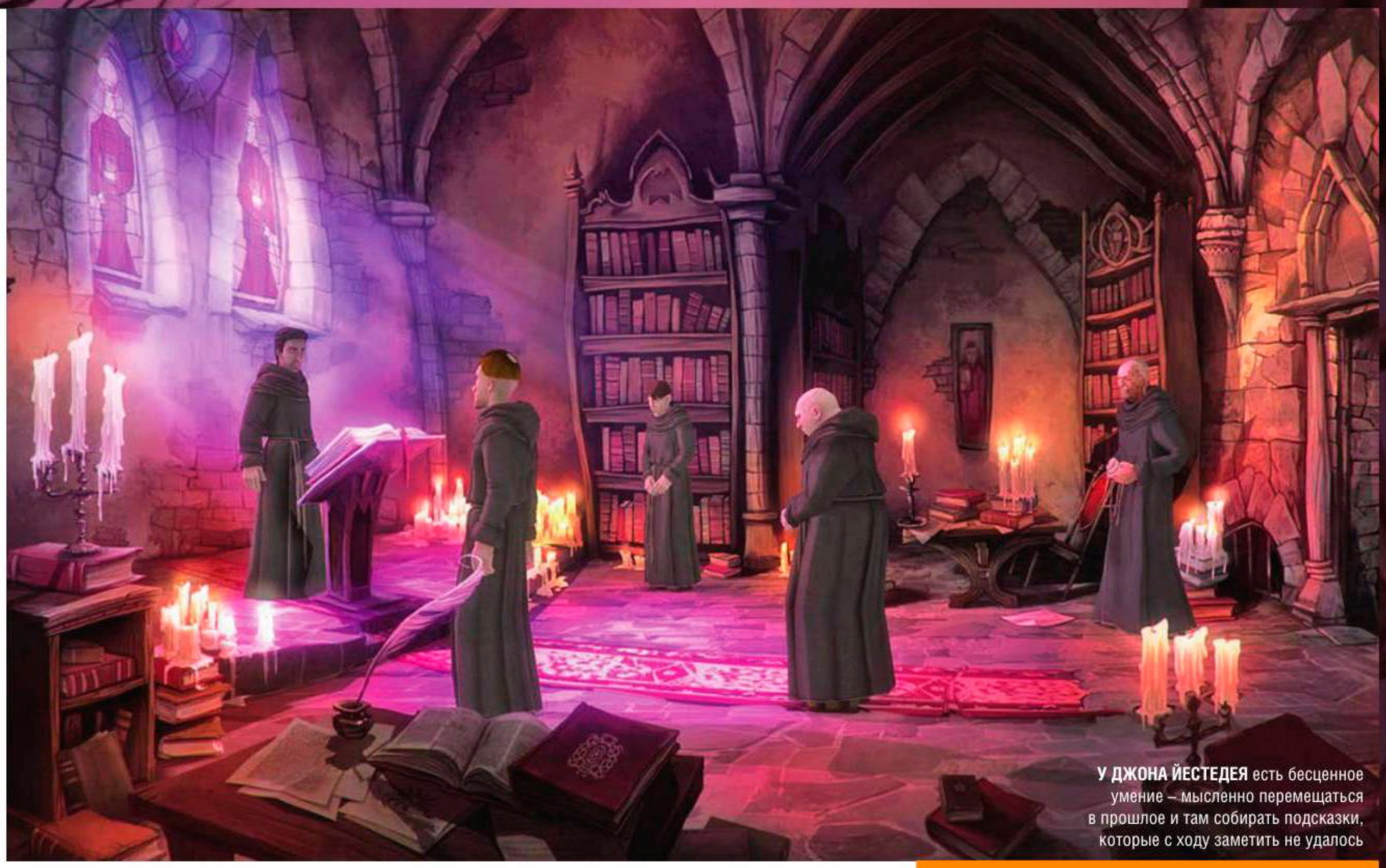
Джон Йестедей – Горец. Он уже несколько сотен лет живет на белом свете, но при этом весьма неплохо выглядит. После каждой смерти он возрождается таким, каким умер в первый раз. Есть лишь одна проблема: после перерождения он ничего не помнит. Поэтому Джон постоянно шлет себе сообщения и хранит краткую историю своей жизни на специально созданном сайте.

Его подруга Паулина тоже способна воскресать из мертвых, однако трудностей с памятью не испытывает, ведь она пережила особый ритуал трансмутации, а потому может в любой момент пустить себе пулю в висок, чтобы избавиться от появившихся морщинок.

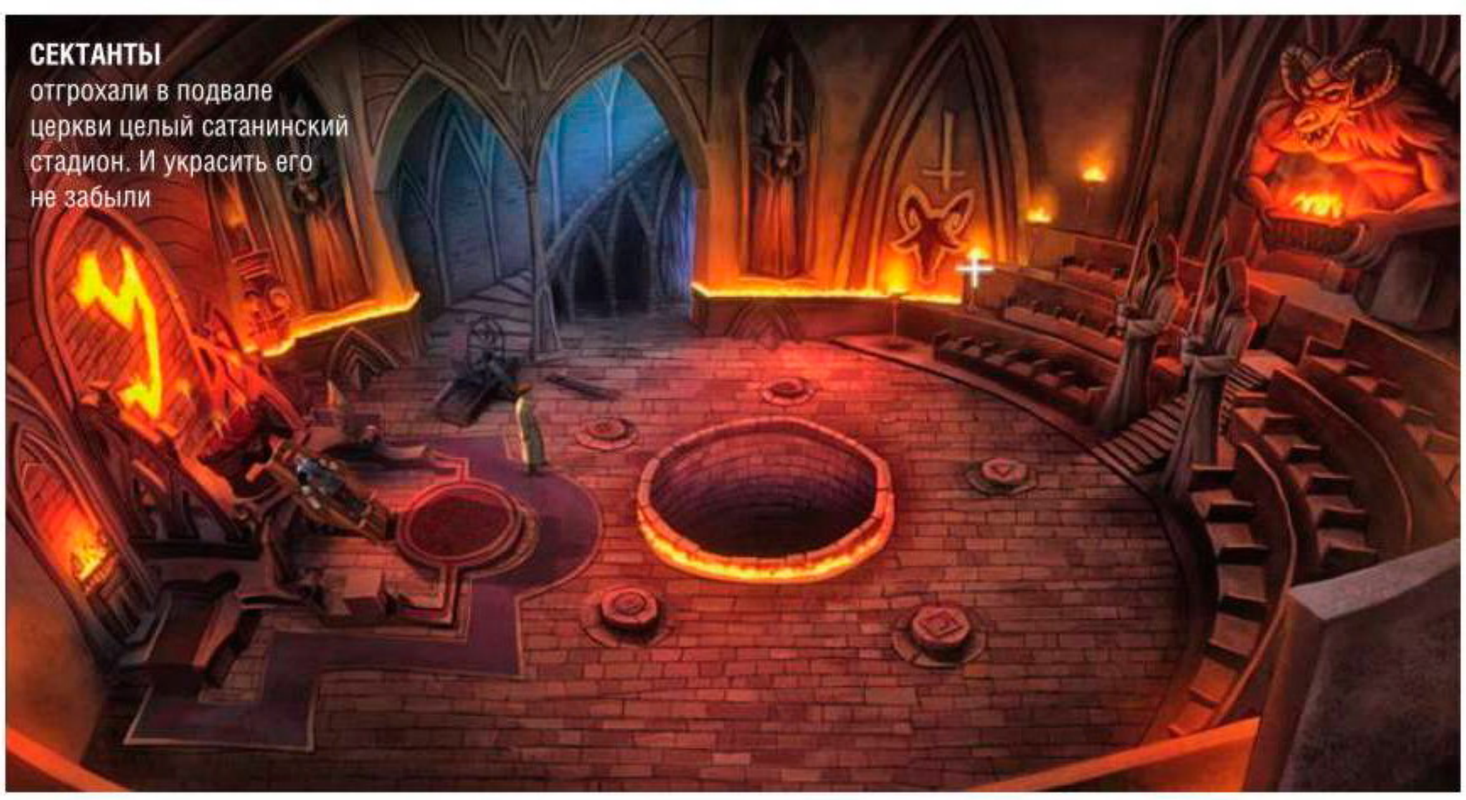
Джон хочет провести подобный ритуал, чтобы ликвидировать хроническую амнезию. Паулина же сама не знает, чего хочет, ей бы с долгами разделаться. А кое-кому еще очень нужен доступ к тайнам бессмертия – и поскорее, время-то идет!

Несмотря на то, что Yesterday Origins одновременно и сиквел, и приквел Yesterday, пройти игру и понять, что, собственно, происходит, можно и без знакомства с оригиналом. Тем более что краткое содержание предшествующих событий ждет вас на сайте Джона Йестедея.

Сюжет в новой игре подается в кинематографических роликах на движке игры и в знакомых по первой части вставках, стилизованных под комиксы. Во время их просмотра можно расслабиться – быстро и внезапно нажимать на кнопки вас не заставят. Да и все прочее действо скроено по классическим квестовым законам: герою ничего не грозит, злодеи подождут, все, что должно случиться, случится тогда, когда мы к этому будем готовы.



У ДЖОНА ЙЕСТЕДЕЯ есть бесценное умение – мысленно перемещаться в прошлое и там собирать подсказки, которые с ходу заметить не удалось



СЕКТАНТЫ отгрохали в подвале церкви целый сатанинский стадион. И украсить его не забыли

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра снабжена русскими субтитрами, переведено почти все, кроме некоторых квестов, – и именно их крайне сложно пройти в локализации. Без опечаток не обошлось, но в целом атмосфера игры в переводе не искажена.

Это может показаться скучным в наш век переосмысления старых традиций, когда в привычную механику point'n'click непринужденно вплетаются элементы платформера, боевика, шутера и интерактивного кино, однако в верности выбранному пути тоже нет ничего плохого.

НА ЗЕМЛЕ, НАД ЗЕМЛЕЙ, ПОД ЗЕМЛЕЙ

Во второй части мир игры заметно расширился. Мы перестанем страдать клаустрофобией – в Yesterday Origins достаточно открытых пространств, залитых солнцем. Впрочем, подвалов тоже хватает: немало времени герои проведут в тайных подземельях под церковью, где обосновались сектанты, спустятся в катакомбы под Парижем и ознакомятся с гостиничным бытом. Но и этим дело не ограничится, предстоят еще путешествия во времени.

Игра рассказывает, что стало с главными и второстепенными героями Yesterday после того, как мы перебрали три с половиной возможных концовки. Но для полного понимания происходящего Джону предстоит еще раз пережить на собственной шкуре ряд эпизодов из далекого прошлого: вспомнить, как приемный сын герцога стал пособником фанатичного основателя секты поклонения дьяволу, и увидеть подготовку к тому самому ритуалу, что превратил Мигеля в Джона Йестедея.

На этот раз развлекать вероятными финалами событий нас не будут. Прочно построенная история не признает отклонений и заканчивается именно так, как должна. Ведь именно в такую канву событий укладывается каждый из героев, сколь бы незначительной ни казалась его роль. И маленькая девочка, разыскивающая дедушку, и мальчик с зелеными глазами, которому уготована участь жертвы, и самая необычная сотрудница полиции, какую только можно себе представить, – среди персонажей нет картонных фигур. Некоторым досталось лишь несколько реплик, но и в эти узкие рамки Pendulo Studios умудрилась втиснуть характер.

Немалую роль в «оживлении» персонажей играет возможность осмотреть каждого с головы до ног, повертеть курсором, пощелкать по «активным точкам» и узнать что-то о героях или о том, как к ним относятся Паулина или Джон. И порой без этого не обойтись при решении головоломок.

ЖЕНСКАЯ ПОЛОВИНА, МУЖСКАЯ ПОЛОВИНА

Фанфары, туш! Паулина наконец-то превратилась в живого человека. Вдвойне живого, поскольку теперь за нее можно сыграть. Правда, чаще всего она работает на пару с Джоном, и переключаться между ними можно – и нужно – одной кнопкой.

МИГЕЛЬ совсем скоро предстанет перед инквизицией, которая выяснит, кто его настоящий отец – герцог Фуэнтенегра или Сатана

РИСКОВАННОЕ предприятие: перебраться из одного окна в другое над пропастью. Но все обойдется, ведь это же квест

Дело в том, что локации честно поделены между героями. Так, Паулина царит в своей мастерской и лишь иногда спускается в кабинет Джона, чтобы что-то спросить или передать найденный предмет. Точно так же Джон топчется по спальне, но ни за что не сунется в ванную комнату.

Это разделение труда на полную катушку задействуется в ряде головоломок, когда необходимые вещи оказываются на «чужой» территории. Есть даже «достижения» для тех, кто сумел выстроить процесс так, чтобы свести к минимуму количество переключений между персонажами.

Что касается непосредственно головоломок, то здесь они логичны и почти всегда интересны. В особенности когда героям приходится выстраивать целые картины событий или намечать планы дальнейших действий. При этом в единое целое надо увязать не только несколько добытых предметов, но и наблюдения, выводы и мысли, которые собираются в определенной части экрана.

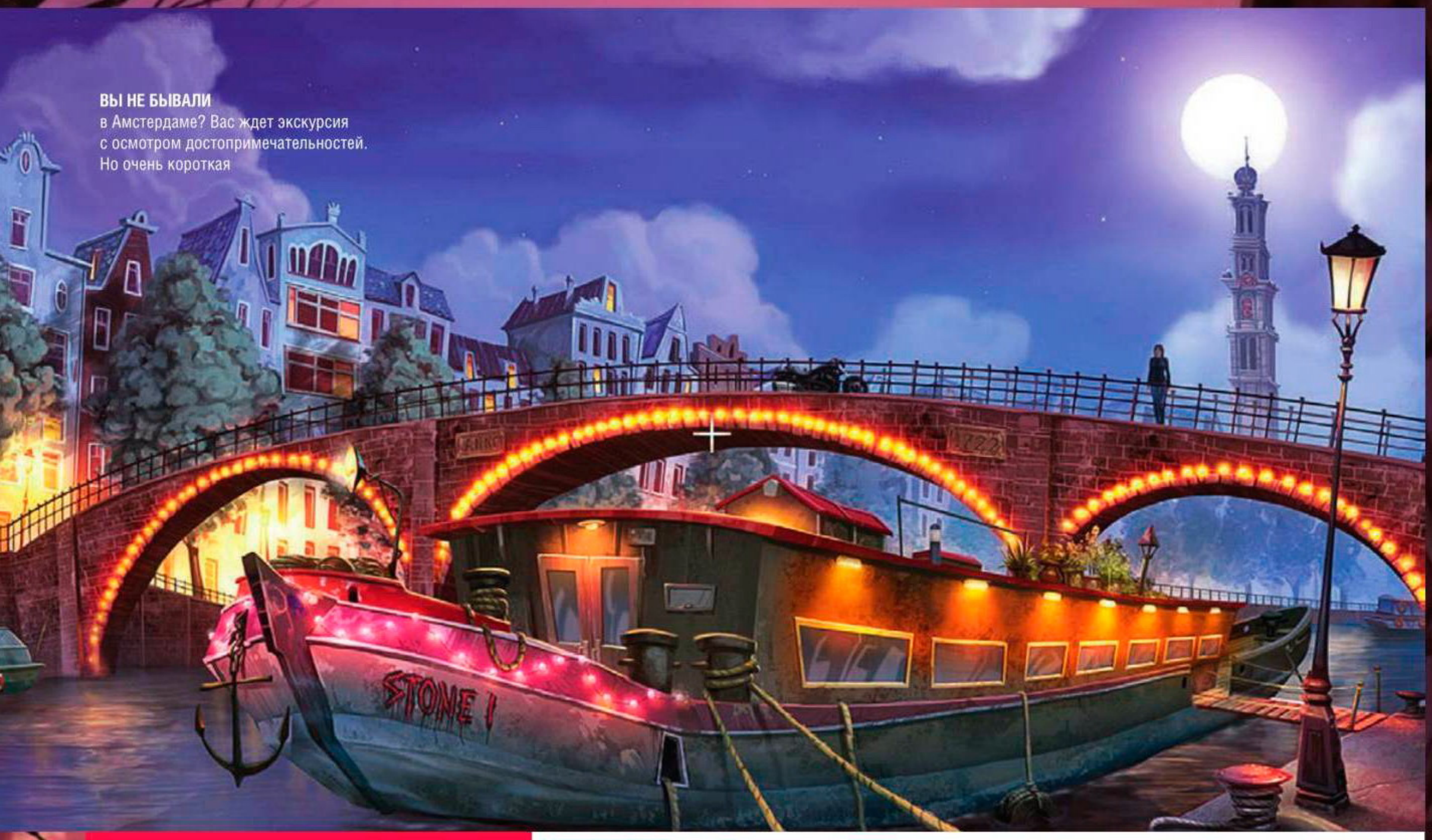
Простой пример: найдя перо и чернильницу, мы можем написать записку на подобранном клочке пергамента, чтобы вложить его в капсулу и отправить с соколом... но зачем? И пока мы не поймем, что именно хотим сообщить и во что все это выльется, мы не сдвинемся ни на шаг.

ЛБОМ В СТЕНУ

Головоломки абсолютно логичны, и разгадывать их увлекательно. Но вот вариативности здесь можно даже не искать. Из-за этого мотивация героев зачастую кажется странноватой. Мигель пытается перебраться из одного окна в другое, но веревка коротковата для подстраховки. Можно было бы снять пояс с монашеской рясы и удлинить им веревку, но он боится, что его накажут, если увидят, что он одет «не по форме». При этом юношу совершенно не заботит то, что он собирается вломиться в кабинет главы ордена и выкрасть ключ от запретной комнаты, где можно отыскать книгу, которую строго-настрого наказали не трогать. Ну да, это же все мелочи, а вот снять пояс...

Приверженность строгим квестовым канонам делает игровой процесс неспешным и местами даже нудным. В этом Yesterday Origins сильно уступает современным приключенческим играм, которые не боятся экспериментировать с окружением и возможностями героев. Но каждая удачно выстроенная цепочка тем не менее приносит радость. Особенно после того, как прокорпишь над задачкой пару часов. Разработчики снабдили игру кнопкой подсветки активных точек, однако помогает это не слишком. Ведь здесь в зачет идут и диалоговые строки, и результаты осмотра персонажей и предметов, и многое другое. И все эти тонкости приходится искать самостоятельно.

Из положения «лбом в стену» спасает лишь обращение ко всемогущему интернет-поисковику за пределами самой игры. И это печально, ведь встроенная система многоступенчатых намеков идеально вписалась бы в игру.



ВЫ НЕ БЫВАЛИ
в Амстердаме? Вас ждет экскурсия с осмотром достопримечательностей. Но очень короткая

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: шестнадцать часов

КВЕСТ С ГЕЙМПАДОМ

Другим омрачающим общее впечатление фактором станут технические проблемы. Пропадающий курсор, зависающие на экране иконки, вылеты и бесконечные загрузки на момент релиза шли рука об руку с непонятно зачем прикрученной системой защиты Denuvo, которая никак не облегчала ситуацию.

А уж то, что Steam-версия требует геймпада, и вовсе можно счесть издевательством. Казалось бы, с мышкой играть на PC должно быть проще всего, но на деле курсором легко управляться «в чистом поле», а как только дело доходит до инвентаря, все становится неудобным. Предметы приходится двигать, пока активная точка не попадет под «прицел», а соединение двух объектов, находящихся на разных концах длинного списка, превращается в суровое испытание вашего смирения и терпимости.

ВСЁ О ПРОШЛОМ героя есть на «страховочном» сайте. Всё, да не всё!

■■■

Последние кирпичики легли в стену, и мы получили длинную, неоднозначную, но очень цельную и оригинальную историю. К ней нас привел путь, вымощенный непростыми и увлекательными задачками и головоломками, в которых авторы сумели соблюсти все каноны, но при этом не осыпать нас вековой пылью. А в финале даже можно усмотреть крохотную зацепку, дающую студии возможность создать еще одно продолжение.

Но воспользуется ли этим правом Pendulo Studios? Время покажет. ■

ПОРАДОВАЛО:
– прошлое и настоящее убедительно взаимосвязаны;
– история наконец предстала перед нами целиком;
– повествование сумело выбрать нужный тон;
– головоломки логичны и в меру сложны.

ОГОРЧИЛО:
– некоторые объяснения ничего не объясняют;
– увлекшись воспоминаниями, мы забываем о происходящем «сейчас»;
– нет никакого способа выбраться из тупика самостоятельно;
– технические проблемы.

ДОЖДАЛИСЬ?
Yesterday Origins далека от эталона современного квеста. Однако эта игра сделала настолько огромный шаг вперед по сравнению с первой частью, что ее можно счесть идеальной. Но лишь для тех, кому не хватает неторопливых и мудреных классических квестов, не отягощенных приключенческими вставками.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Платформер, приключения
ИЗДАТЕЛЬ D-Pad Studio
РАЗРАБОТЧИК D-Pad Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ owlboygame.com
НЕОБХОДИМО Dual Core, 1 ГБ

OWLBOY

СОВЫ НЕ ТО, ЧЕМ КАЖУТСЯ

ЕВГЕНИЯ БЕРНЯЕВА

Owlboy, по ощущениям, получилась по-особенному художественной. Планета, на которой обитает раса полулюдей-полуфилинов, именуемых оулами, состоит из множества островов, зависших высоко в воздухе над бескрайним океаном. В созданном **D-Pad Studio** воздушном мире угадываются мотивы «Небесного замка Лапута» Хаяо Миядзаки, а от небесных пиратов (главных противников игрока) веет диснеевской «Планетой сокровищ».

Вместе с тем Owlboy, платформер в своей основе, получился самобытной фэнтезийной игрой с налетом стимпанка.

МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ

Претензия на индивидуальность в Owlboy не бросается в глаза, но присутствует. Благодаря ее особому стилю игру очень просто отличить от других современных платформеров и аркад. И дело здесь не только в пиксельной графике.

Филин Оул Отус, – судя по всему, подросток или вроде того, – как и положено главному герою, выделяется на фоне остальных персонажей. Только вот создатели не наделили его никакими способностями, не сделали «избранным» или «тем единственным, кто может нас всех спасти от армии пиратов». Скорее даже наоборот: Отус, как сычик среди филинов, – маленький, хиленький неумеха, и его отнюдь не прочь пошпынять другие юные оулы.

Обладая репутацией доброго и славного недотепы, от которого не ждут подвигов, наш герой совершенно ничего не может ответить окружающему миру в переносном и буквальном смыслах: Отус немой. Создатели намеренно лишили персонажа, а вместе с ним и игрока, голоса и акцентировали на этом внимание. Казалось бы, у Отуса отняли чуть ли не главный способ самовыражения – возможность участвовать в диалогах. Да и вообще, вспоминая первый **Dishonored**, можно сказать, что молчаливые герои далеко не всегда помогают игроку ассоциировать себя с персонажем. В Owlboy же немота главного героя удачно вписывается в образ. К мальчику-филину интуитивно проникаешься сочувствием и симпатией.

А вот и еще одна причина молчать: игровой процесс не крутится вокруг одного Отуса. Нет, конечно, игрок принимает участие в событиях именно от его лица, но на деле играть предстоит сразу за целую команду. Совенок сам по себе ничего особенного не умеет, в его распоряжении всего одна атака ближнего боя да собственные крылья. С этим далеко не улетишь, поэтому на помощь приходят друзья-товарищи Отуса, по очереди выступающие в качестве его напарников. Благо идея играть за дружный тандем прекрасно реализована: управление в Owlboy интуитивное, к нему быстро привыкаешь. Менять помощников прямо во время боя – все равно что переключаться между разными видами оружия, но только... душевнее, что ли.

Душевность и атмосфера, пожалуй, самые сильные стороны Owlboy. Нельзя сказать, что остальные аспекты хромают на обе совиные лапы, но именно на особом

ГЕДДИ, ближайший друг Отуса, с нами почти с самого начала. Остальные встречаются по ходу истории

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

РАЗРАБОТЧИКИ не обошли вниманием и второстепенных персонажей игры, внеся пару детальных штрихов в их портреты. Проходишь мимо рыбы, а она цилиндр перед тобой снимает, здоровается. Мелочь, а приятно

настроении строится вся игра. Обаяние ей придает и музыка: мелодии композитора Джонатана Гира создают отличный эмоциональный фон, они не надоедают и не отвлекают от геймплея.

Оформление тоже можно записать в достоинства Owlboy. Даже пиксельная графика смотрится привлекательно – хотя, казалось бы, псевдопиксельными играми мы уже пресытились.

НА ЧТО УШЛИ ДЕВЯТЬ ЛЕТ

Мир Owlboy строится по «принципу небоскреба»: он вытянут вверх, локации представляют собой «этажи» со множеством горизонтальных ответвлений. Но, как во многих открытых мирах, периодически встает вопрос, куда податься. Намотав пару-тройку кругов по локации, все же понимаешь, как быть и что делать, но в такие моменты остро не хватает хотя бы подобия интерфейса.

Мобы, боссы и подземные лабиринты, напротив, доведены до ума. Разнообразие противников заключается не только в их внешнем виде, но и в поведении, в способностях. Головоломки на уровнях тоже присутствуют – в формате «открой дверь, чтобы пройти дальше». Загадки несложные, одеяло на себя не перетягивают и умиротворяться не мешают. Выбор уровня сложности в Owlboy не предусмотрен, но, как легко догадаться, чем дальше в лес, тем злее монстры, толще боссы, да и локации замысловатее.

Вообще, исследованию в игре нашлось гораздо меньше места, чем всему остальному. Раскиданные по карте сундучки с монетками собирать не обязательно, игра не упирается в выбивание валюты на какой-то жизненно необходимый товар в магазинчике. По идее, это хорошо: ничто не отвлекает от основного сюжета, а жанровые условности соблюдены.

■■■

Отдельной похвалы заслуживает юмор. Нет, искрометными шутками персонажи не сыплют, но определенное настроение задают. Впечатление от Owlboy остается приятное во многом благодаря маленьким сюрпризам, которыми нашпигована карта. Можно поиграть на барабанах в доме местного – сюрприз! – барабанщика, прочитать дневник любительницы струнных музыкальных инструментов и попариться в горячем источнике с дедушкой-выпивохой. В игре есть что-то личное, и это подкупает. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: автор купил копию игры
НА ЧЕМ: на PC
СКОЛЬКО: шесть часов

ПОРАДОВАЛО:
– проработанность и цельность игры;
– визуальная составляющая;
– авторский юмор;
– интересный и нетривиальный сюжет;
– музыкальный фон.

ОГОРЧИЛО:
– тема предметов не продумана;
– ощущение путанности открытого мира;
– неоправданная смена игровой механики на определенных этапах.

ДОЖДАЛИСЬ?
Добрая и красивая игра с оригинальным сюжетом, в качественном исполнении и определенно достойная вашего внимания.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Песочница
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Square Enix Business Division 5
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4, PS3, PS Vita
САЙТ ИГРЫ dragonquest-game.com/builders

DRAGON QUEST BUILDERS

СТРОИМ, ТВОРИМ И СРАЖАЕМСЯ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

В культурном коде Японии сериал **Dragon Quest**, пожалуй, даже важнее, чем любимая многими игроками **Final Fantasy**. Dragon Quest появилась раньше и заложила основу жанра японских ролевых игр, став поистине культовой. Да и на Западе эту серию уважают и любят, однако в России игроки знакомы с ней мало.

В этом году Dragon Quest исполнилось тридцать лет. Владельцы 3DS в честь юбилея получили ремейк одной из предыдущих игр, **Dragon Quest 7: Fragments of the Forgotten Past**. Обладателей PS3, PS4 и портативной Vita тоже не оставили без новых игр – им досталась весьма нестандартная **Dragon Quest Builders**.

ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

Square Enix попыталась объединить лучшие составляющие японского сериала с преимуществами другой игры – **Minecraft**. Новинку впору сравнить с медалью, на одной стороне которой традиции серии Dragon Quest, а на другой романтика строительства. Разработчикам удалось многое, но не все.

Тот, кто знаком с прошлым Dragon Quest, играя в Builders, почувствует себя как дома – во многом благодаря атмосфере, которую искусно формируют музыка и арт-дизайн. И в этом нет ничего удивительного, ведь художником новой игры выступает Акира Торияма, участвовавший в разработке других частей Dragon Quest. Он же, к слову, создал франшизу **Dragon Ball** и приложил руку к **Chrono Trigger** – популярной ролевой игре времен Super Nintendo Entertainment System.

В Dragon Quest Builders узнается и стандартный для серии сюжет. Некто по прозвищу Драгонлорд вновь погрузил мир Алефгарда во тьму, а протагонист пришел этот самый мир спасти. Он просыпается в гробнице, ничего не помня о себе и своем прошлом, но незнакомый голос в голове помогает герою выбраться на свет.

В Алефгарде здесь все как в других играх серии. Почти все. Вокруг бродят знакомые монстры и миловидные персонажи. Без труда узнаются интерфейс и ролевые элементы – многое в Алефгарде старомодно и напоминает об эпохе расцвета консольных ролевых игр. Бывалые игроки обязательно вспомнят японские проекты прошлого десятилетия. Только отсутствие пошаговых боев и заставляет недоумевать: непривычно находиться в мире Dragon Quest и при этом не нарываться на случайные битвы.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: двадцать пять часов

КРАФТОВЫЙ ФРОНТ

В начале приключения герой находит дом-базу – в это жилище нужно вкладывать все силы и душу. Вначале персонаж (в моем случае мужчина) подчиняется не то подруге, не то жене. Она просит построить подходящий для жилья дом, а затем провести освещение и сколотить кровати для отдыха и восполнения здоровья. Позже женщина поручает построить кухню и спасти парочку местных жителей – так наш мессия знакомится с другими персонажами, жаждущими

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Предрелизная версия – на английском языке.

СХОЖЕСТЬ ПЕЙЗАЖЕЙ с Minecraft – умопомрачительная. Только ящер помогает понять, в какой же мы игре

СЛАЙМЫ – символ серии Dragon Quest, и тут они тоже есть

выдать новые задания на постройку того или иного здания.

Дамочка руководит, другие персонажи тоже – только успевай строить, открывать новые чертежи, рецепты и продвигаться дальше по сюжету. Поселенцы кажутся безрукими и беспомощными. Создается впечатление, что главный герой вообще единственный, кто трудится на благо мира. Но служба народу совершенно не надоедает.

В Dragon Quest Builders исправно работает формула «от простого к сложному». На первых порах мы строим незатейливые комнатки и выполняем простейшие поручения, но потом все становится сложнее. Размеренный ритм еще глубже погружает в игру, из-за чего Dragon Quest Builders начинает восприниматься как интересное и ни к чему не обязывающее приключение со строительством и простецкими битвами.

Как и в Minecraft, здесь в темное время суток, после всех выполненных дел, лучше вернуться на базу и лечь спать – бродить в потемках опасно. А на следующий день все по новой: строительство и спасение местных жителей.

КАЧАЕМ И ГУЛЯЕМ

Уровень героя в Dragon Quest Builders увеличить нельзя, но вот количество здоровья – запросто. Все плоды ваших трудов отражаются на «домашней» локации. Соорудили дом – получили чуточку опыта, доросли до возведения величественных замков – вот вам опыта еще больше.

Боевая система так же проста, как доширак. По игровому миру слоняются монстры. Увидев героя, они нападут на него и попытаются покалечить. Чтобы разделаться с врагами, нужно попросту махать мечом и вовремя уворачиваться от ответных выпадов. Оружие, щиты и одежда со временем изнашиваются, поэтому не забывайте следить за состоянием экипировки.

Наш строитель совершенно не умеет плавать, поэтому между островами Алефгарда надо навести мосты. Все острова очень похожи друг на друга и состоят из пиксельных лесных массивов, ледовых построек, гор и прочих узнаваемых пейзажей.

Dragon Quest Builders воспринимается на удивление приятно. Бесконечная стройка, которая может показаться рутинной, в таком виртуальном климате идет на ура. Немного обескураживает отсутствие внятной боевой системы – визитной карточки Dragon Quest, – но Builders все-таки лишь ответвление, которое призвано привлечь новых игроков и подарить поклонникам новый опыт. Подобный трюк уже проделал musou-экшен **Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below**, продавшийся, кстати, неплохим тиражом.

■■■

Dragon Quest Builders, несмотря на заимствования, более чем достойна внимания. Авторы соединили элементы, которые, как считали поклонники Dragon Quest, соединить попросту невозможно. Но с теми, кто давно знаком с серией, и так все понятно. А новички... кто знает, может, они проникнутся этой атмосферой и в результате заинтересуются другими играми сериала.

Не этого ли хотят разработчики? ■

ПОРАДОВАЛО:
– сказочная атмосфера Dragon Quest;
– увлекательное строительство;
– знакомая музыка и арт-дизайн;
– проработка мира.

ОГОРЧИЛО:
– банальная история;
– отсутствие внятной боевой системы;
– отсутствие мультиплеера.

ДОЖДАЛИСЬ?
Неожиданно весьма недурная игра с проработанным игровым миром и волшебной атмосферой. На полноценную часть серии Builders не тянет, но это не проблема. Ее задача – заинтересовать как можно больше новых игроков.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

СЮЖЕТНО
Arkham VR связан с Arkham Knight, но как именно – мы не скажем

ЭТО VR, ДЕТКА!

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ PS VR

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Вы могли этого не заметить (и, скорее всего, не заметили), но мы уже пребываем в эпохе виртуальной реальности. На поле вышел третий главный игрок – **Sony** со своим PS VR. Это означает, что «шлемовые войны» можно официально считать открытыми.

Никаких технических характеристик и их подробного анализа здесь не будет. Мы поделимся только впечатлениями, полученными во время первого знакомства с PS VR и играми, уже вышедшими на ней. Все предыдущие превью и впечатления от презентаций PS VR можно отмести. Домыслы, предположения, аналитика – это все была теория. А вот теперь настало время практики.

МАРТИ, СКОРЕЕ В МАШИНУ!

Шлем виртуальной реальности для PlayStation перестал быть чем-то эфемерным и превратился в конкретный прибор, который лежит на столе в нашей редакции. Его можно потрогать, его можно надеть, в нем даже можно во что-то поиграть. Более того, все то же самое может совершить каждый, у кого есть PS4 и тридцать пять тысяч рублей. Ощущения от этой мысли очень странные. Вот оно, ваше будущее, почти такое, каким его можно было видеть в фантастике 1980-х или 1990-х. Разве что машины все еще не летают.

В чем шлем от Sony точно обходит коллег, так это в дизайне. Он гораздо элегантнее и изящнее как Oculus Rift, так и HTC Vive. И носить его действительно удобно. Все ремешки регулируются, все прилегает плотно, при этом ничего нигде не жмет, а головой можно свободно вертеть, не опасаясь, что дорогущий гаджет слетит и весело разобьется.

Отдельно отметим, что шлем можно носить поверх очков, так что игроки со слабым зрением тоже могут приобщиться к виртуальной реальности. Единственная ощутимая проблема, свойственная пока всем шлемам, заключается в том, что линзы очень быстро запотевают, – приходится снимать прибор и протирать специальной тряпочкой. Да и лицо у игрока после продолжительного сеанса красное и мокрое. Вентиляцию бы какую-нибудь...

НИКТО НЕ ЗНАЛ, А Я – БЭТМЕН!

Разумеется, мы не могли не начать с самой ожидаемой VR-игры этого сезона – **Batman: Arkham VR** от **Rocksteady**. Как выяснилось, последний проект про похождения Темного рыцаря в этой инкарнации оказался самой дорогой на сегодняшний день адвенчурой подвида point'n'click.

Если вы надеялись, что вам дадут самостоятельно полетать или хотя бы походить, – вам не сюда. Перемещаться можно только в заботливо подсвеченные точки в пространстве, и никак иначе. Выбрали, нажали кнопочку, экран гаснет, и вы, словно по волшебству, оказались в нужном месте. Все как в старых добрых квестах двадцатилетней давности. Остальные элементы геймплея тоже почти целиком перекочевали оттуда. Находим

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ
для PS VR. А кто обещал, что будет легко?

предметы, комбинируем их с другими, решаем простенькие головоломки. Но все это не важно. Потому что VR.

Проект от Rocksteady мог вообще не содержать никаких геймплейных элементов и быть просто виртуальной экскурсией по Готэму – его ценность от этого не уменьшилась бы. Восторг, который испытываешь, осматривая убранство бэт-пещеры или лечебницы Аркхем *своими глазами*, трудно чем-либо испортить.

Самое яркое впечатление за время игры (да и вообще всего теста шлема): когда открываешь окошко камеры, а оттуда на тебя смотрит Джокер собственной персоной. Глядит, улыбается, следит глазами за твоими перемещениями. К нему можно подойти так близко, что, кажется, будь у VR система симуляции запахов, можно было бы учуять зловонное дыхание психопата. Жуть!

Важно понимать, что Batman: Arkham VR – это все же больше аттракцион, нежели полноценная игра. Как и **Until Dawn: Rush of Blood**, которую мы запустили следом. Назвать ее спин-оффом прошлогоднего ужастика язык не повернется, она может претендовать разве что на звание тематического тира – эдакий виртуальный аналог тех оформленных под популярные фильмы или игры развлекательных павильонов, что стоят в настоящих парках развлечений. На вагонетке вы проезжаете через знакомые декорации и расстреливаете с двух рук злых клоунов, вендиго и всякие ящики-тарелочки. Примитивно, но исключительно весело, опять же только за счет VR. Забытый жанр рельсовых (в данном случае буквально) шутеров в новом формате может обрести второе дыхание.

РОЛЬ «ВЕДУЩЕГО АТТРАКЦИОНА»
исполняет тот же актер, что играл отшельника с огнеметом в оригинальной игре

ЖАРКО И В ИГРЕ, и в шлеме. Порой недостатки шлема работают на атмосферу

ПРОСТО КОСМОС

Зато **EVE: Valkyrie** уже вполне уверенно можно назвать полноценной игрой. Это аркадный космосим по вселенной популярной MMO, и в нем есть как сюжетная кампания, так и уже довольно оживленный мультиплеер. Некоторые критики называют «Валькирию» главной причиной срочно покупать PS VR. И их можно понять.

Если вы из тех романтиков, что в детстве мечтали стать космонавтами, то ничего лучше для воплощения в жизнь старой фантазии вы сегодня не найдете. EVE в виртуальной реальности позволяет ощутить себя в кабине боевого звездолета, насколько это в принципе возможно, учитывая отсутствие в жизни такой штуки, как боевой звездолет. Можно оглядеться, рассмотреть кабину, приборную панель, орудия – в общем, стандартные радости VR.

Но это так, мелочи. Истинный потенциал игры в шлеме раскрывается, конечно же, во время баталий. В чем главная особенность сражений в невесомости? Правильно – враг может напасть с любой стороны. И теперь вы можете в любой момент повертеть головой и выяснить, откуда же в вас стреляет этот гад, а не двигать судорожно мышкой и контроллером, вихляя носом корабля из стороны в сторону. Эта механика кардинально преображает знакомый всем летчикам догфайт. В какой-то момент задаешься вопросом: а как же ты раньше играл в подобные симуляторы, не имея возможности нормально оглядеться?

А вот **DriveClub** в VR-формате почему-то впечатляет гораздо меньше, чем ожидаешь. Тут следует переключиться на первое лицо и уточнить, что я не гонщик и тем более не фанат автосимуляторов (из всего жанра отдаю предпочтение **FlatOut** и **Burnout**).

Во время заезда я слежу исключительно за дорогой, то есть смотрю почти всегда прямо перед собой. Вертеть головой мне попросту не нужно. Разве что на старте осмотреть салон красивого спорткара. Поэтому геймплей для меня никак не меняется в сравнении с обычной консольной версией. А полному погружению мешают отсутствие руля и технические особенности игр в виртуальной реальности, о которых пора упомянуть.

Дело в том, что сглаживание в VR не посредственное и не плохое – его попросту нет. Это та условность, с которой приходится считаться. Почти в каждой игре объекты при тщательном рассмотрении (и не тщательном тоже) режут глаз неровными краями. В статике это не очень заметно, но во время игрового процесса ощущается. И если в фантастическом или мультяшном окружении с этим свыкаешься, то любой проект с претензией на реалистичную графику сразу теряет свои преимущества.

ВРЕМЯ МЕХОВ

Учитывая это обстоятельство, решение студии **Rebellion** стилизовать свой танковый экшен **Battlezone** под фильм **«Трон»** кажется исключительно верным. 1980-е и неон сегодня в моде, а строгие геометрические формы и нарочито компьютерные эффекты позволяют грамотно использовать возможности PS VR.

Что касается самой игры, то она производит приятное впечатление. Динамичный, в высшей степени аркадный геймплей превращает Battlezone в потенциально неплохой сессионный боевик, где можно про-

КИСЛОТНОСТЬ – друг VR-проектов. Яркие цвета усиливают эффект от шлема

ПРЫГАЮЩИЕ РОБОТЫ – достойное испытание не только для навыков, но и вестибулярного аппарата

вести свободные полчаса. Хотя давать ему оценку на основе того времени, что мы играли, все же не стоит.

То же касается и **RIGS Mechanized Combat League** – игры, явно созданной, чтобы стать киберспортивной дисциплиной на VR. В ней вы становитесь пилотом спортивного боевого робота и участвуете в боях три на три. Все очень стильно, мехи оформлены под спортивные болиды и выполнены в условно реалистичной манере. Кажется, лет через двадцать такой вид спорта имеет все шансы перейти в реальность.

Роботы в игре весьма разнообразны как внешне, так и в управлении, у каждого свои боевые особенности. Один выше прыгает и создает взрывную волну при приземлении, второй медленнее двигается, но гораздо прочнее других. Вдобавок у каждой машины есть три режима – боя, скоростного передвижения и ремонта. Если уничтожить троих противников подряд, включается турборежим, который врубает все три.

Уничтожаются роботы быстро, но не так быстро, как бойцы в каком-нибудь **Overwatch**. Неудачный выход на линию огня противника не всегда приводит к неминуемому катапультированию. Остальные же особенности можно выявить только после продолжительной игры.

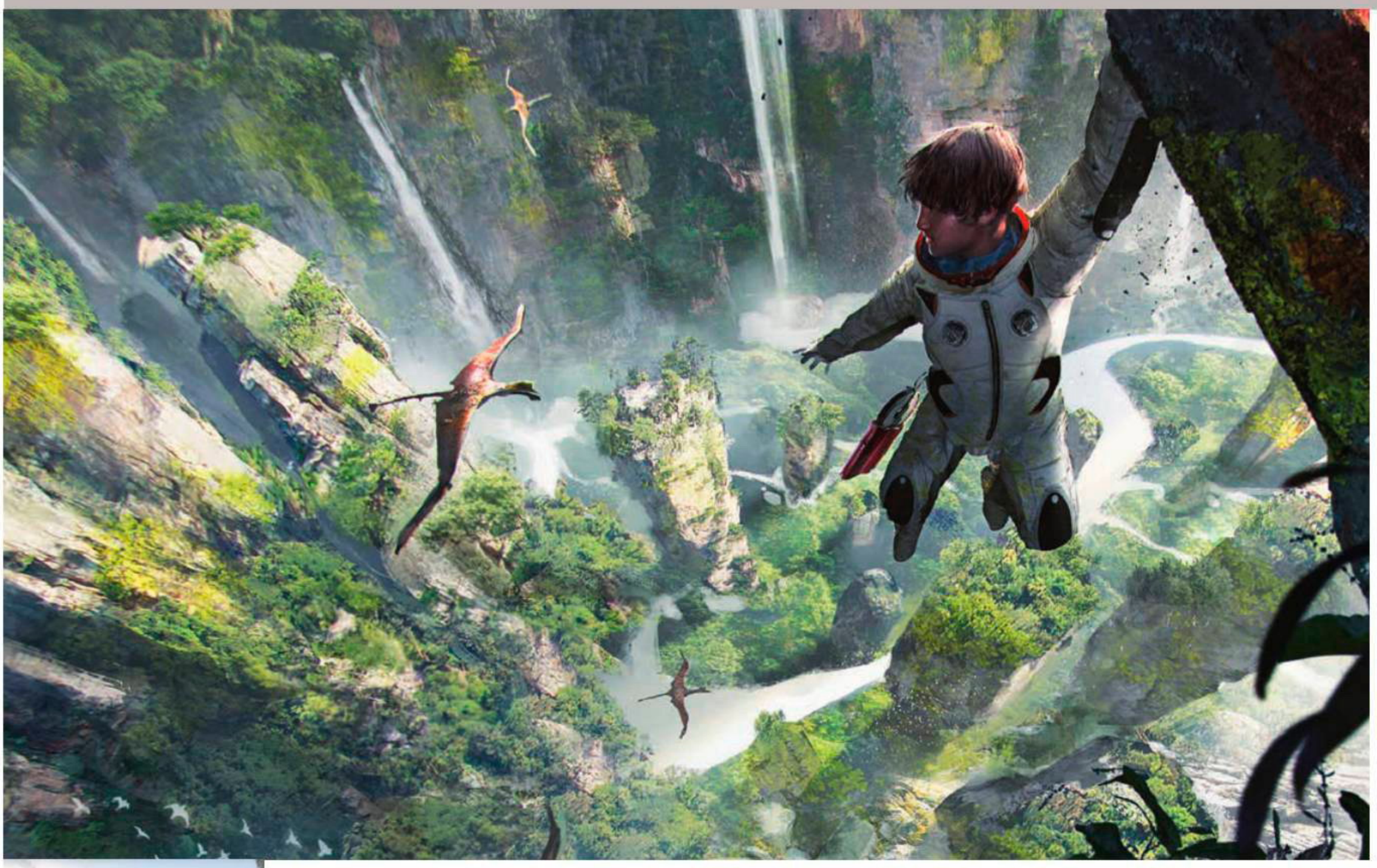
И вот тут есть нюанс. Сами разработчики советуют играть не дольше десяти минут зараз, хотя бы поначалу. И, честно говоря, это очень полезный совет. Почему-то из всех VR-проектов RIGS сильнее прочих нагружает вестибулярный аппарат и вызывает головную боль. А если вы по неопытности выбрали режим управления, в котором робот поворачивается вслед за вашей головой, то можете запросто распрощаться с завтраком.

Это на корню рубит все обозначенные преимущества игры. Может, дело в том, что наш тест PS VR несколько затянулся, а может, и в том, что разработчикам есть что править ближайшими патчами.

■■■

Удобен ли шлем от Sony? Да, однозначно. Удобнее ли он, чем Oculus Rift и HTC Vive? Вопрос сложный, с ходу на него не ответить. Все-таки на стороне PS VR есть еще такие немаловажные факторы, как цена и контроль качества контента, отсутствие которого, как известно, беда того же Steam. Те игры, что мы опробовали, не вызывали никаких вопросов по части технической реализации. Другое дело, что самих игр пока немного.

Из этого следует другой важный вопрос: стоит ли покупать PS VR сейчас? Необязательно. Пока есть риск, что шлем надоест вам уже через неделю, когда спадет эффект новизны. Но непременно стоит приобрести его позже. Например, когда выйдет **Resident Evil 7**, где будет полная поддержка виртуальной реальности. Уже сейчас видно, что потенциал у VR вообще и у PS VR в частности огромный. ■



ДИНОЗАВРЫ И МАРС В VR

ДВЕ ИГРЫ ПРО ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАХ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

МИР В ROBINSON нельзя назвать оригинальным, но он действительно прекрасен

Что мы хотели бы увидеть в формате VR? Хорроры? **Here They Lie** и демки седьмого **Resident Evil** к вашим услугам. Адреналиновые гонки с видом из кабины? **DriveClub VR** пытается справляться с этой задачей. Космос? **EVE: Valkyrie**, кажется, закрывает тему на ближайшее время. Порно? Это вам в какой-нибудь другой журнал.

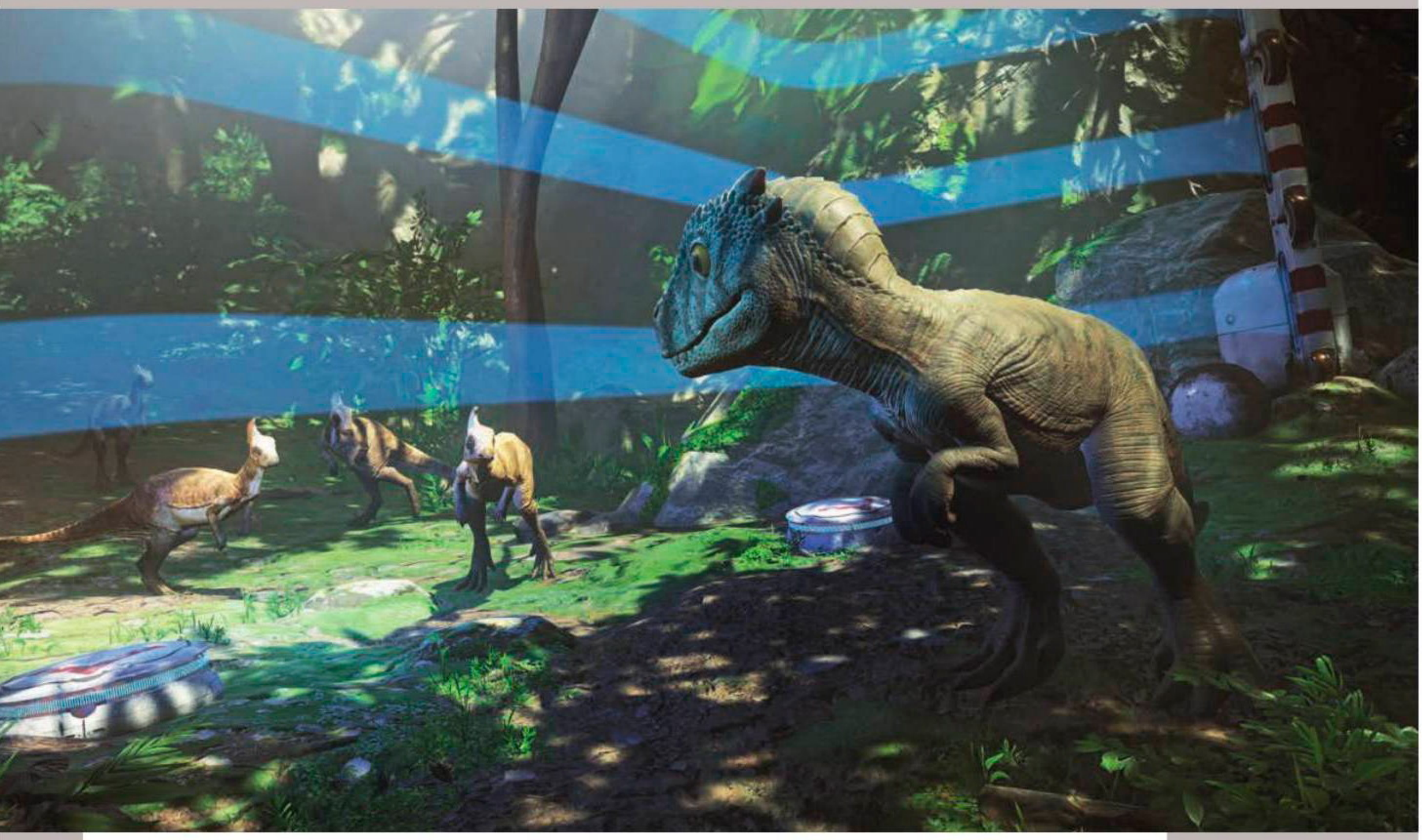
А как обстоят дела с путешествиями на другие планеты? Это тоже один из обязательных пунктов программы-минимум для виртуальной реальности, ведь почти в каждом игроке сидит маленький космонавт-исследователь. Не на этом ли строился невероятный ажиотаж вокруг **No Man's Sky**? Увидеть своими глазами ландшафты иных миров, понаблюдать за диковинными зверушками, словно дедушка Дроздов, отыскать следы древних цивилизаций... Да почти что каждый подавляет в себе это желание, сидя в душном офисе, аудитории или классе.

Именно поэтому почти на самом старте PS VR вышли целых два проекта, посвященных путешествиям по иным планетам. Ну, или полтора.

ROBINSON: THE JOURNEY

Robinson: The Journey от студии Crytek был одним из самых ожидаемых VR-проектов наравне с **Batman: Arkham** и уже упомянутой «Валькирией». Как известно, графика – ахиллесова пята шлемов виртуальной реальности, но кому как не немецким мастерам визуала исправлять положение? И трилогия **Crysis**, и **Ryse: Son of Rome** могли вызывать вопросы по части геймплея или сюжета, но картинка в них искупала если не все, то многие огрехи. Поэтому в случае с Robinson геймеры надеялись получить от Crytek самую красивую на сегодняшний день игру для VR. И они ее получили.

Название отсылает нас к знаменитому роману Даниэля Дефо о злоключениях Робинзона Крузо. Завязка примерно та же: корабль терпит крушение, и главный герой оказывается на необитаемой территории, где пытается выжить. Только вместо моря тут космос, вместо острова – планета, населенная динозавра-



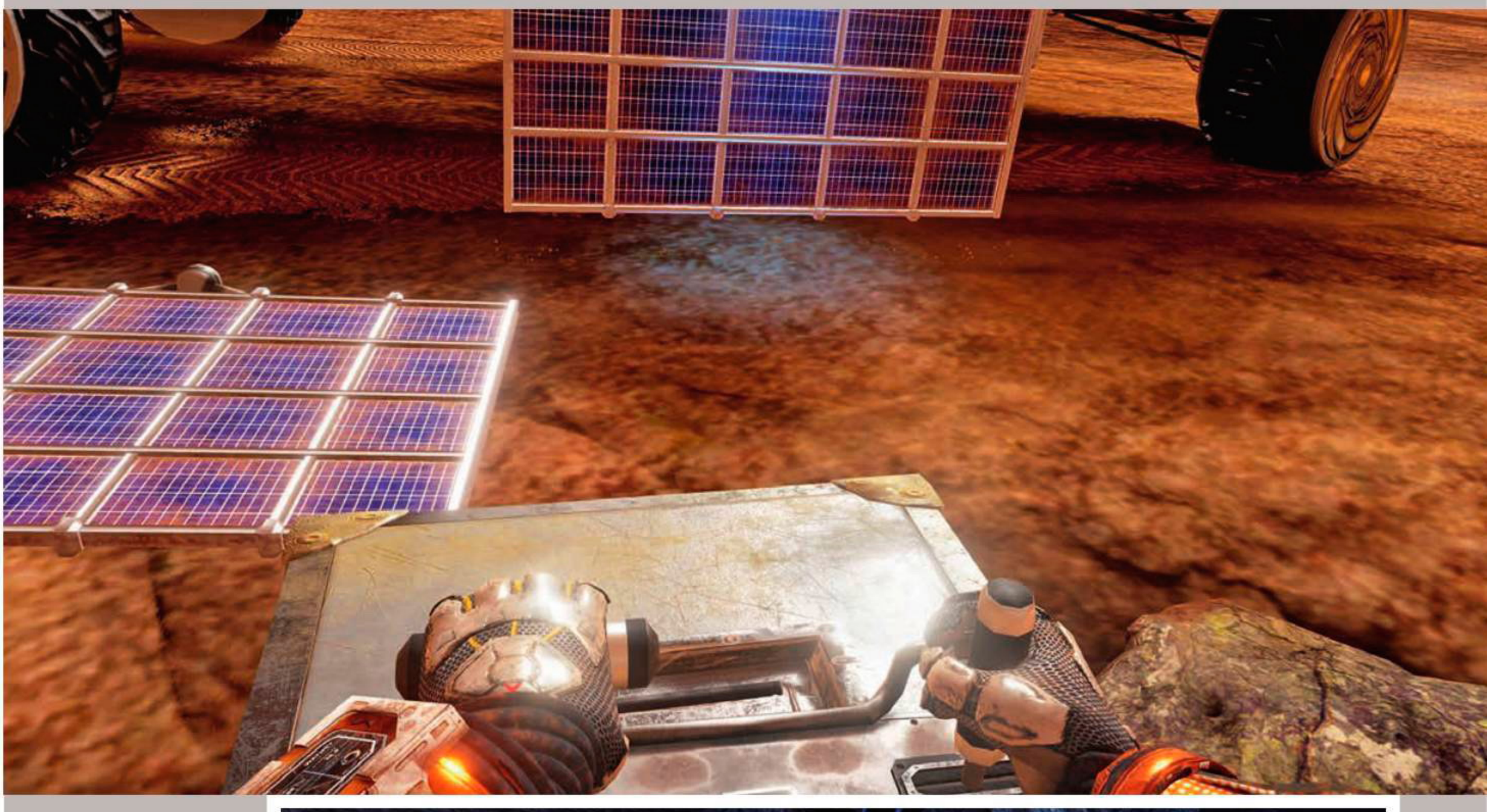
ЛАЙКА – одно из самых милых виртуальных существ в истории. Даже будучи непробиваемым брутальным мужиком, вы захотите с ней посюсюкаться

ИНОГДА ВЫ ВЗЛЕТАЕТЕ в небеса, чтобы перераспределить энергию между генераторами. В такие моменты кажется, будто вы разглядываете феноменально проработанную миниатюру

ми, а вместо умудренного жизнью путешественника – маленький мальчик по имени Робин. Ну а роль Пятницы делят между собой летающий шарообразный робот HIGS (судя по дизайну и поведению, дальний родственник Призрака из **Destiny** и Уитли из **Portal 2**) и ручной динозаврик Лайка (серьезно, ее так и зовут – Laika). Цель героев очевидна: не быть съеденными, сломанными или растоптанными и выбраться с безымянной планеты.

Выглядит Robinson: The Journey настолько хорошо, насколько это технически возможно на нынешнем поколении VR-устройств. Когда первый раз поворачиваешь голову и оглядываешь тропический лес, в памяти тут же всплывает самый первый просмотр «Аватара» Джеймса Кэмерона. Вроде бы ничего оригинального, джунгли как джунгли, но дух захватывает. Возможно, трепет перед первобытной средой, как две капли воды похожей на земную, заложен в нас природой. Картинка при этом почти полностью четкая и почти совсем не размытая. К сожалению, от этого самого «почти» пока что не способны избавиться даже в Crytek, но достигнутые результаты все же впечатляют.

Если до этого у вас не было опыта игры в виртуальной реальности, то знакомиться с технологией посредством



ПРОСТО ПОСМОТРИТЕ
на поверхность планеты

А ЗДЕСЬ
вам предлагается отбросить камни и вытащить эту штуковину, а после засунуть ее в контейнер. Всё

Robinson мы категорически не рекомендуем. Почему? Да потому, что в ней вам приходится ходить. На примере этой в высшей степени глупо звучащей фразы очень легко объяснить, почему рассказывать про VR – дело неблагодарное и малополезное. В шлеме все ощущается иначе, особенно перемещение в пространстве.

Наш мозг, как выясняется на практике, очень легко обмануть. Даже если вы ни разу не сомневаетесь в том, что все происходит только на экранчике внутри пластикового шлема на вашей голове, вестибулярный аппарат в это верить категорически отказывается. И если речь идет о транспорте вроде автомобиля, танка, звездолета, да хоть боевого робота, то все более или менее нормально, но, как только вы начинаете перемещаться «на своих двоих», земля тут же уходит из-под ног – по крайней мере, в первые пять минут игры. Возможно, именно поэтому Робин ходит со скоростью восьмидесятилетней старушки и совершенно не способен бегать – мало ли, еще начнет игрока мутить. Замедлен даже спуск по веревке – от греха подальше.

Что касается геймплея, то тут все ровно так, как и обещали разработчики: 60% исследования мира и 40% решения головоломок. Причем исследовать придется все очень внимательно. Никаких подсказок и указателей нет и в помине, разве что HIGS может что-то посоветовать, но для этого надо прислушиваться к тому, что он там болтает, летая подле вас.

Впрочем, сами головоломки довольно простые: найти, куда ведут провода, вставить генератор, отыскать недостающие части механизмов. Иногда приходится

привлекать и Лайку, всюду следующую за вами. Вообще, этот маленький динозаврик запросто может завоевать звание самого очаровательного компаньона в истории видеоигр. Да, Элизабет в **BioShock: Infinite** красива и помогает в бою, но ей не сравниться с большеглазым ручным тирексом!

Если оценивать Robinson: The Journey как простую видеоигру, то шесть-семь баллов – ее потолок. Это неплохой «симулятор ходьбы» с парой динамичных эпизодов и не особо сложными загадками. Другое дело, что в VR он ощущается совершенно иначе. Если вы уже приобрели себе шлем от **Sony**, то Robinson на данный момент – один из тех немногих проектов, что оправдывают покупку.

THE MARTIAN VR EXPERIENCE

А вот с «игрой» по «Марсианину» Ридли Скотта ситуация иная. Оценивай ее как простую видеоигру или как VR-проект – итог все равно неутешительный. В Steam и PS Store за **The Martian VR Experience** просят почти полторы тысячи, но по-хорошему ключ на нее должен бесплатно прилагаться к Blu-ray с фильмом.

Общая продолжительность игры – полчаса, и треть их занимают вставки из кинокартины, совершенно не адаптированные под формат. Насчет каких-то там кат-сцен никто особенно ломать себе голову не захотел, все в лучших традициях старых добрых игр по фильмам. Сюжета как такового нет – нам просто пересказывают «Марсианина» от начала до конца, только некоторые эпизоды превращены в коротенькие геймплейные сцены.

Всего их семь. В каждой из них необходимо выполнить последовательность действий. Речь опять же не о загадках, а о достаточно очевидных задачах. К примеру, вот перед вами кран, вот батареи, вот грузовик. Что надо сделать? Правильно – погрузить батареи. Пятилетний ребенок разберется.

Новизну ощущений должны подарить, видимо, манипуляции с PS Move (или контроллеров HTC Vive), кстати, не задействованным в Robinson: The Journey. Но в процессе выясняется, что в Crytek приняли правильное решение, оставив управление геймпадом. То, что творится с руками бедного Марка Уотни во время движения, вызывает неподдельный ужас. Они выгибаются под неестественными углами, проходят через объекты, распадаются на составляющие, во всей красе показывая несовершенство технологии.

Все, что касается графики, тоже очень печально. Например, если взглянуть на рукав скафандра, то вместо нашивки вы увидите размазанное нечто, а вместо поверхности Красной планеты красуется бурая каша. Да и вообще проект производит впечатление демки с **Oculus Rift** версии DK1, а никак не полноценной игры, вышедшей уже после массового запуска VR.

■■■

Интересно, как почти в одно и то же время могут появиться проекты почти на одну и ту же тему, но с таким разным уровнем реализации, что они кажутся выходцами из разных эпох. Один продвигает VR вперед, выжимая из технологии максимум и успешно адаптируя под нее привычный геймплей, другой же остается на уровне аттракциона, способного впечатлить только тех, кто виртуальную реальность в глаза не видел. Остается надеяться, что первых будет со временем только больше. ■

ЕСЛИ ВОТКНУТЬ
в себя отвертку, ничего не случится. Она просто пройдет сквозь скафандр

THE LOST VIKINGS, одна из первых игр Blizzard

BLIZZARD – 25!

ВСПОМИНАЕМ ТВОРЧЕСКИЙ ПУТЬ КОМПАНИИ

ЮРИЙ БЛИНОВ

О **Blizzard** слышали даже те, кто не знаком с игровой индустрией. В этом году компании, подарившей нам **Warcraft**, **StarCraft**, **Diablo** и много других прекрасных игр, исполняется двадцать пять лет. За эти годы Blizzard прошла длинный и невероятно сложный путь.

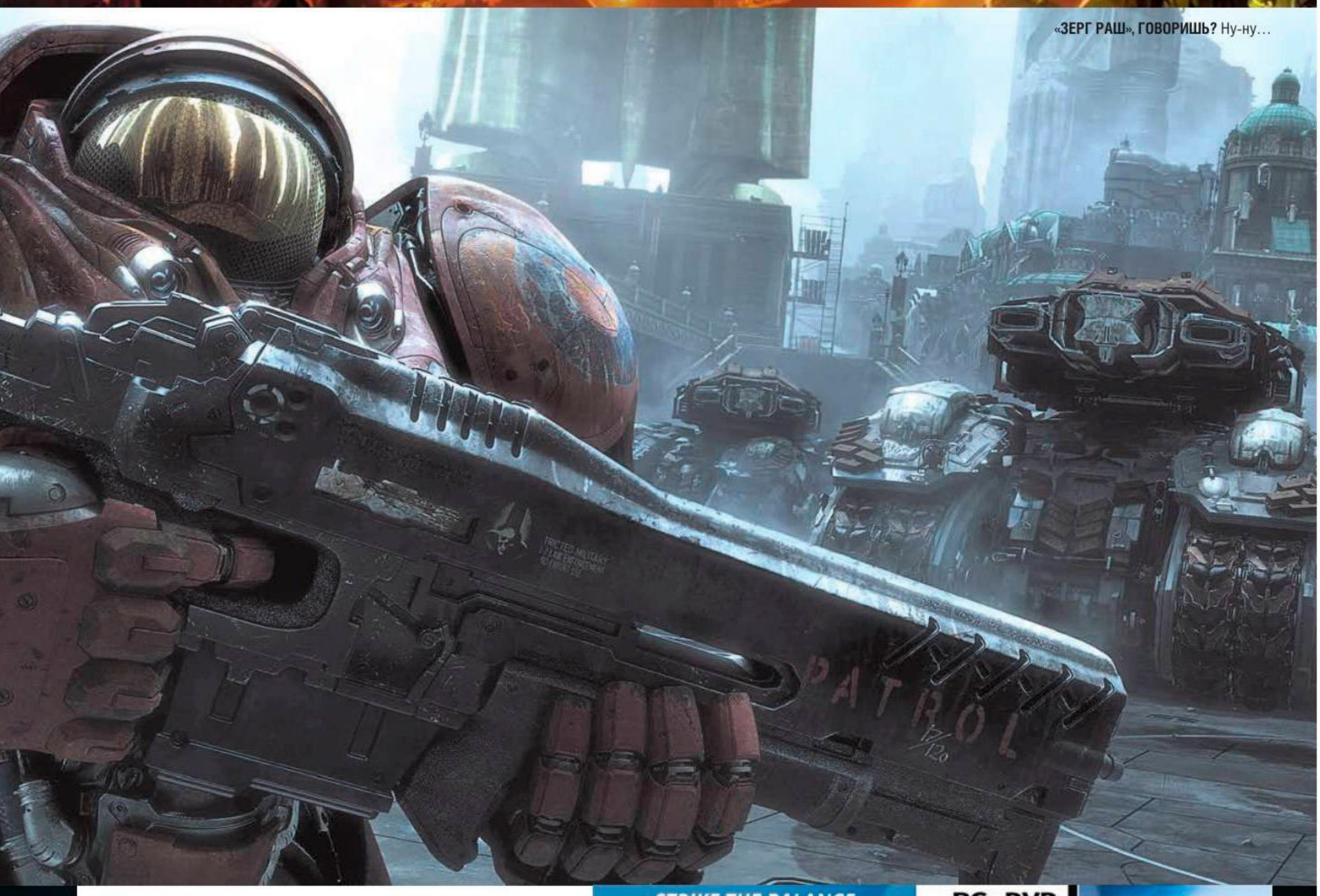
СТАРАЯ ГВАРДИЯ

Как ни крути, но история компании – это история ее игр. А началось все в 1991 году, когда небольшая студия **Silicon & Synapse**, основанная тремя калифорнийскими студентами, выпустила свою первую игру – гонку **RPM Racing**. На этом энтузиасты не остановились. Они хотели создавать новые проекты, творить уникальные миры и уже к декабрю 1993 года выпустили еще две игры – **Rock n' Roll Racing** и **The Lost Vikings**. А вскоре получили звание «Лучший разработчик компьютерных программ года», расширили штат сотрудников и взяли себе новое имя – **Blizzard Entertainment**.

В 1994 году вышла легендарная **Warcraft: Orcs & Humans**, и дела Blizzard пошли в гору. Сейчас вселенная Warcraft живет и продолжает развиваться в виде культовой **World of Warcraft**.

Blizzard из тех компаний, что без стеснения могут похвастаться качеством своей работы. Дело не только в уровне технического исполнения, проработке миров и балансе онлайновых игр. Разработчики, как никто другой, работают с аудиторией и стараются прислушиваться к поклонникам, принимать во внимание их замечания и советы. Кроме того, в Blizzard не упускают возможности добавить в игру пасхалку или пошутить в честь 1 апреля.

World of Warcraft, наверное, в этом плане повезло больше всего. В ней можно найти десятки отсылок не только к другим играм, но и к фильмам (вроде светового меча из «Звездных войн» или дракона Беззу-



«ЗЕРГ РАШ», ГОВОРИШЬ? Ну-ну…

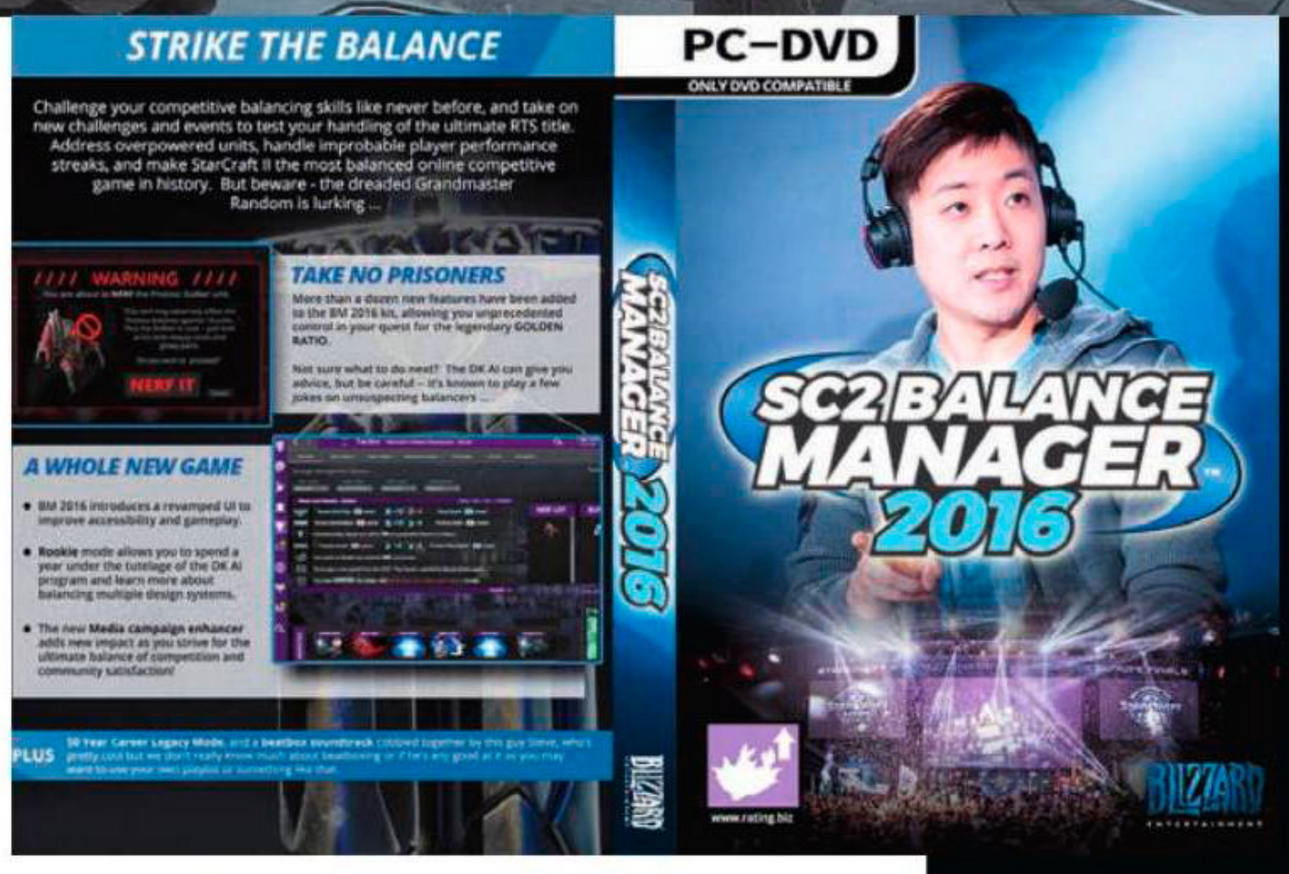
бика из «Как приручить дракона»), и даже к реальным людям. А порой Blizzard подшучивает над игроками и анонсирует расу из популярного мема или перевозит в какой-нибудь магазин знаменитую статую орка верхом на ворге.

ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ

В 1996 году наряду с Diablo появился и сервис **Battle.net**. Изначально он служил своеобразным местом встречи для тех игроков, что хотели поиграть вместе, но со временем эволюционировал и оброс новыми функциями. Сейчас это еще и сервис цифровой дистрибьюции, где можно купить лицензионные версии игр Blizzard.

Что касается самой Diablo, то разработчики относятся к ней с не меньшим уважением, чем к другим своим играм. Но место для шуток найдется и в ней. На просторах Diablo много интересного, начиная от тайных уровней с коровами, вооруженными топорами, и заканчивая шлемом Артаса из World of Warcraft или черепом ультралиска из StarCraft.

Вселенная StarCraft значит для Blizzard не меньше, чем Warcraft. После релиза в 1998 году стратегия про зергов, терранов и протоссов завоевала сердца игроков по всему миру. Секрет не столько в потрясающей истории или запоминающихся персонажах, сколько в идеально сбалансированном сетевом режиме, по которому кое-где до сих проводят чемпионаты. Так или иначе, уже через три месяца после выхода StarCraft разошлась по миру тиражом в три миллиона экземпляров, а в мае 1999 года коробка с игрой даже побывала на борту МКС.

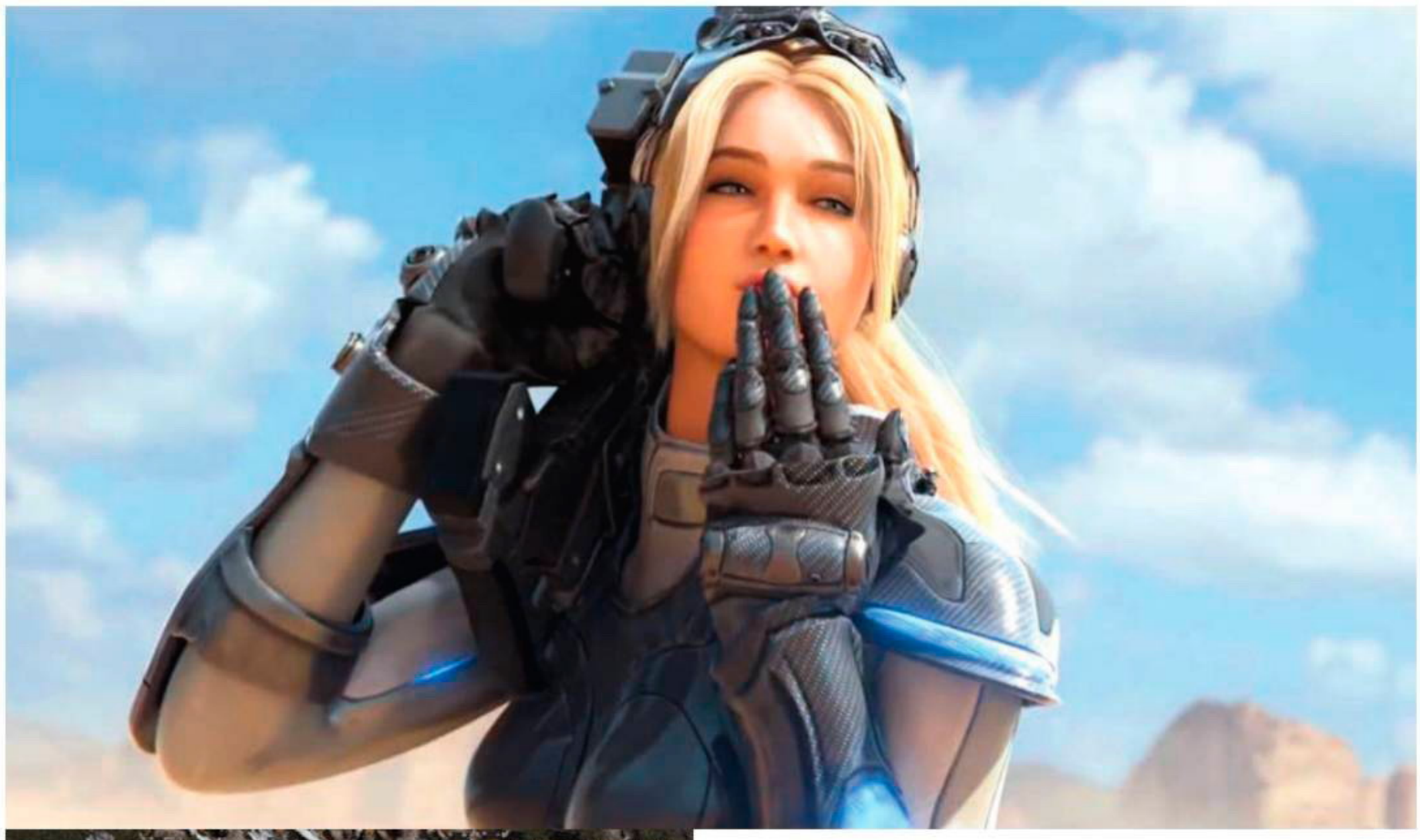


НЕДОВОЛЬНЫ БАЛАНСОМ В STARCRAFT 2? Так сбалансируйте игру сами!

НОВАЯ ЭРА

В октябре 2005 года в Анахайме (Калифорния) прошел первый BlizzCon. К этому моменту в World of Warcraft играли уже пять миллионов человек, а к марту 2007-го игроков стало уже восемь с половиной миллионов. На протяжении нескольких лет поклонники студии ждали новых игр – и наконец дождались: в 2010-м вышла первая часть трилогии **StarCraft 2**, а спустя два года появилась и **Diablo 3**.

Еще через год Blizzard выпустила бесплатную карточную игру **Hearthstone** по мотивам вселенной



«ПРОЩАЛЬНЫЙ» ПОЦЕЛУЙ ОТ НОВЫ. Даже не играя главной роли, она заняла место в сердцах игроков

ТОТ НЕЛОВКИЙ МОМЕНТ, когда понимаешь, что свернул не туда

В BLIZZARD ЛЮБЯТ добавлять пасхалки в свои игры. Этот милый трофей каким-то чудом оказался во вселенной Overwatch

ду всеми возможными героями из самых разных игр Blizzard, от Warcraft до **Overwatch**.

Overwatch – по-настоящему новая вселенная, созданная Blizzard. Кроме того, это первый шутер компании. Сейчас в него играют более двадцати миллионов человек по всему миру, что отличный результат для игры, которую нужно покупать. И, конечно, авторы продолжают развивать ее: добавляют новые карты, персонажей, устраивают тематические внутриигровые события и выпускают короткие мультфильмы, посвященные героям Overwatch.

ЗАТЕРЯННЫЕ СКАЗАНИЯ

Среди прочего, Blizzard славится еще и лихими отменами игр, в которых до конца не уверена. Так было с загадочной **Project Titan**, **StarCraft: Ghost** и **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**.

Онлайновая Project Titan, предположительно, должна была заменить World of Warcraft, однако что-то пошло не так. Первое упоминание о новой игре появилось в 2007 году, но через какое-то время разработку приостановили, а затем и вовсе закрыли.

StarCraft: Ghost – тактический шутер, анонсированный в 2002-м. Игра была посвящена Нове, «призраку» терранов. Долгое время о Ghost не было новостей. В 2006 году Blizzard заявила, что откладывает разработку на неопределенный срок. Сейчас, после стольких лет, надежды на возрождение проекта нет.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans, приключенческая игра во вселенной Warcraft, создавалась при участии российской студии **Animation Magic**. Разработку отменили еще в 1998 году из-за «несоответствия стандартам качества Blizzard». Тем не менее к тому моменту игру уже почти доделали, а спустя восемнадцать лет выложили в Сеть.

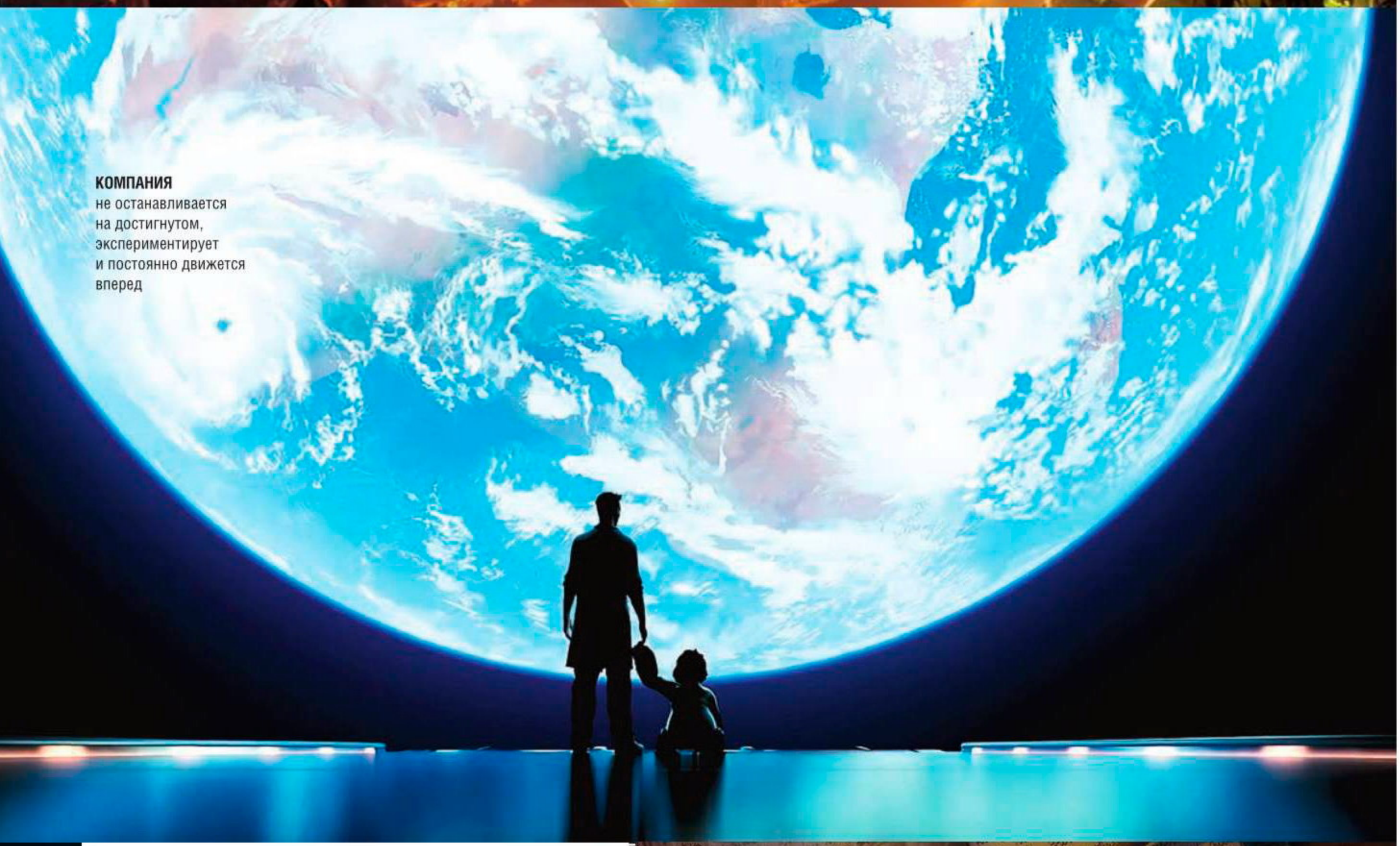
ЭТОМУ МИРУ ВСЕГДА НУЖНЫ ГЕРОИ

Немалую роль в истории Blizzard сыграли и отдельные личности.

Майкл Морхейм – один из трех основателей Blizzard. До сих пор работает в компании и уже несколько лет открывает фестиваль BlizzCon. Аллен Адам тоже стоял у истоков компании. В 2004 году он покинул ее, однако

Warcraft. Об успехе этой игры говорит хотя бы то, что в конце прошлого года ее аудитория составляла сорок миллионов человек.

В июне 2015 года игрокам стала доступна **Heroes of the Storm** – стратегическая игра в жанре Hero Brawler (так говорят сами разработчики, но мы-то понимаем, что это MOBA). В чем-то похожая на **Dota 2** и **League of Legends**, она предлагает яростные сражения меж-



КОМПАНИЯ не останавливается на достигнутом, экспериментирует и постоянно движется вперед

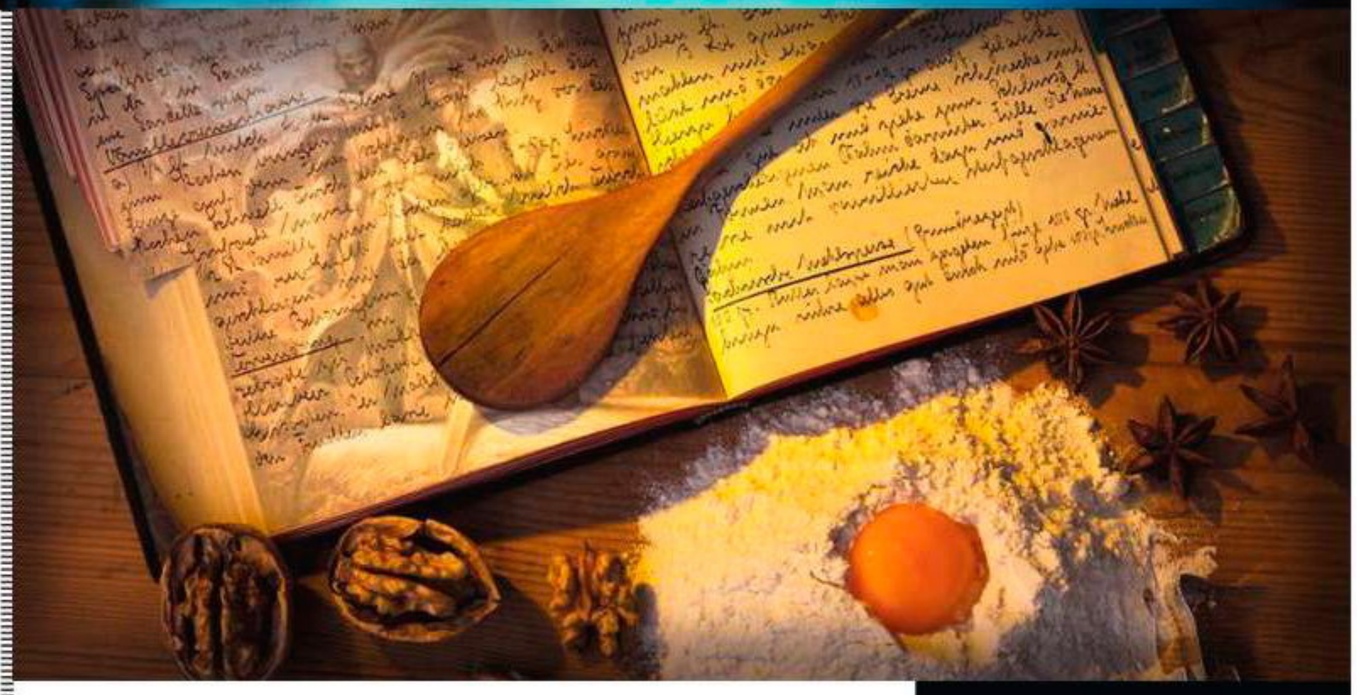
ЛЮДИ, БЕЗ КОТОРЫХ BLIZZARD НЕ ПОЯВИЛАСЬ БЫ, – Фрэнк Пирс, Майкл Морхейм, Аллен Адам

спустя двенадцать лет вернулся, заявив, что увольнение из Blizzard было большой ошибкой. Ключевую роль в разработке львиной доли игр компании сыграл также геймдизайнер и художник Крис Метцен, вышедший на «пенсию» несколько месяцев назад.

■■■

Об истории Blizzard можно рассказывать часами. За двадцать пять лет многое изменилось, но одно осталось прежним – качество тех игр, что создает компания.

Мы хотим поздравить разработчиков с юбилеем и пожелать им и дальше оставаться одними из лучших в индустрии. Так держать, Blizzard! ■



АНОНСЫ

BLIZZCON 2016

– Когда нет повода для шуток, Blizzard с радостью творит добро. Разработчики представили питомца Проказника для **World of Warcraft: Legion**. Все деньги, что удастся выручить с продажи питомца, отправятся в фонд Make-A-Wish в помощь детям, страдающим опасными для жизни заболеваниями.

– С января в **Diablo 3: Reaper of Souls** добавят новое подземелье с боссами из первой части. А в 2017 году в игре появится новый класс – некромант.

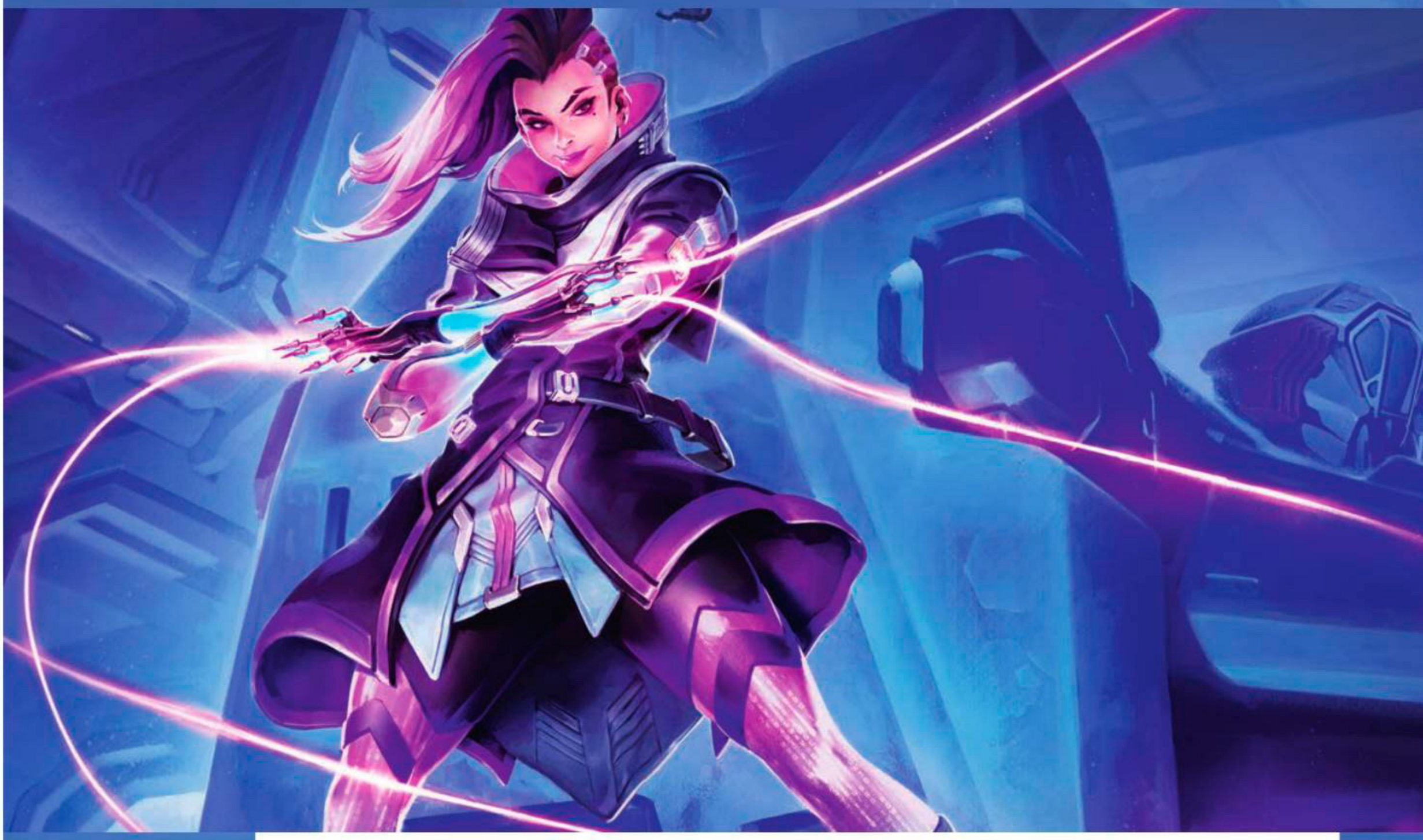
– Серия **StarCraft** продолжает развиваться. Для второй части анонсировали новую карту и командира Алексея Стукова, а также объявили, что последний набор заданий про Нову выйдет 22 ноября.

– Для **Hearthstone** выйдет новое дополнение – **«Злачный город Прибамбасск»**. Оно добавит в игру сто тридцать две карты.

– Для **Heroes of the Storm** разработчики представили еще двух героев – короля Вариана и Рагнароса Повелителя Огня.

– Поклонников **Overwatch** наконец познакомили еще с одним героем – Сомброй. Кроме того, на фестивале команда игры объявила о создании глобальной киберспортивной программы Overwatch League, призванной поддержать профессиональных игроков во всем мире. ■

ПЕРВОГО АПРЕЛЯ можно было приобрести поваренную книгу Тираэля



ОХОТА НА СОМБРУ

ИСТОРИЯ ARG ОТ BLIZZARD, ЧАСТЬ 1

ФЕДОР КОКОРЕВ

ARG (alternate reality game, игра в альтернативной реальности) – это игра, которая использует в качестве платформы реальный мир. Ключевой принцип ARG – «это не игра». Видишь в рамках ARG номер телефона – звони по нему, он должен работать. Чаще всего такие проекты оказываются сложными детективными приключениями. Разработчики игр давно освоили этот жанр, известные примеры ARG включают в себя I Love Bees для **Halo 2**, Afterbirth для **The Binding of Isaac**, Steam Winter 2015 и так далее.

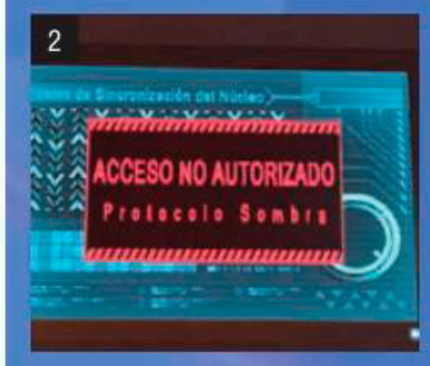
Любите распутывать тайны? Отдаете головоломкам себя целиком? Засиживаетесь в Overwatch? Тогда вы либо уже знаете эту историю, либо пришли прямо по адресу. Мы расскажем вам про самую захватывающую (как скажут одни) и самую затянутую (как скажут другие) ARG этого года – «Охоту на Сомбру».

1

ЭТАП 0

Еще во времена закрытой беты Overwatch игроки обратили внимание на несколько таинственных папок, которые валялись на столе в одном из уголков на карте Дорадо. Папки явно были не простые: здесь рядком лежали досье на Джека Моррисона, «Soldado: 76» (кто-то явно вскрыл тайну этого героя), а также файл, посвященный кому-то или чему-то по имени Sombra. Иначе говоря – Тени. 1

На некоторых терминалах на той же карте можно было увидеть сообщение «NO AUTORIZADO: Protocolo Sombra». – «Несанкционированный доступ. Протокол «Сомбра». 2



2

Если на Дорадо попадала команда, в которой одновременно были Жнец и Солдат-76, Жнец то ли с желчью, то ли с иронией отпускал фразу: «Где же Сомбра, когда она так нужна?»

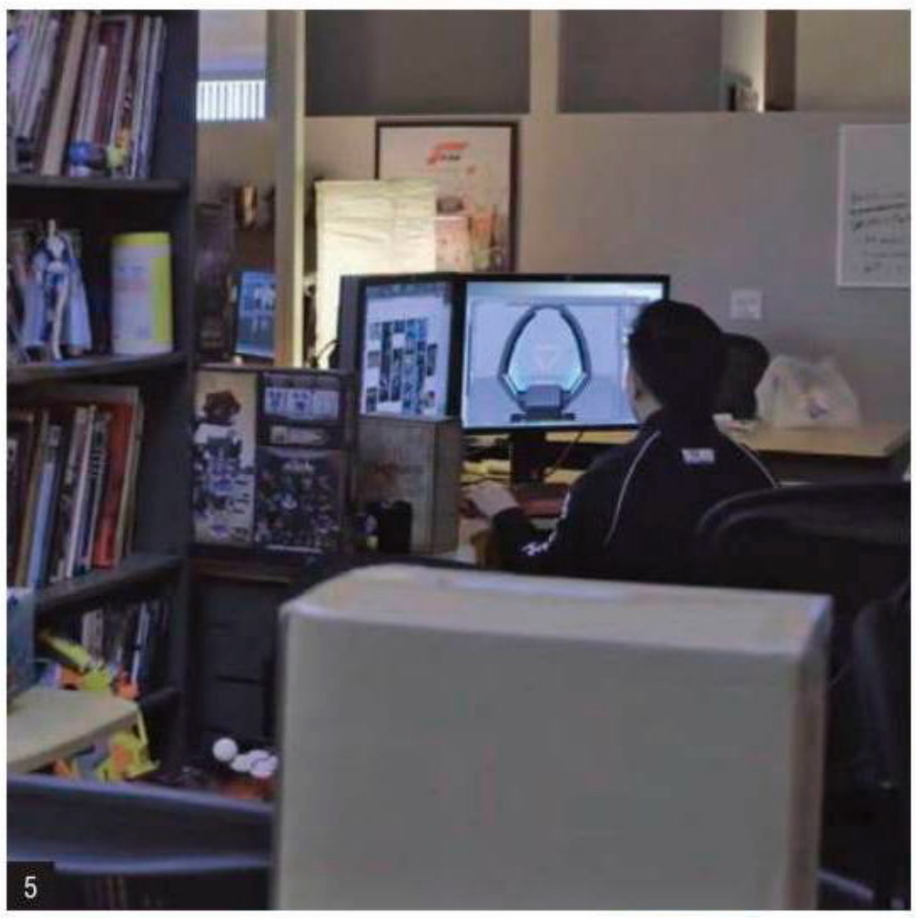
Наконец, на той же Дорадо рядом с первой точкой захвата на полу заметили интересную газету. На фотографии была изображена какая-то тень в балахоне. Заголовок крупным шрифтом вопрошал: «¿Qui n es ‘Sombra’?» – «Кто такая Сомбра?» 3

ХОРОШИЙ ВОПРОС.
Кто же это?

3

4

6



5

В ТОМ ЖЕ ВИДЕО
пытливые игроки засекли изображение нового (и очень странного) прицела

7

Что думали игроки: Сомбра – персонаж, который может появиться в Overwatch. Этот герой – женщина (если вообще человек). Она также может быть неким искусственным интеллектом или даже омником. Сомбра каким-то образом соотносится с Солдатом-76 и Жнецом. Например, может быть соратником Моррисона и Рейеса по Overwatch – или членом Blackwatch. Возможно, это мать Фарры, та самая женщина-снайпер, которую мы видели в отряде основателей Overwatch еще в самом первом трейлере игры. Она обладает навыками взлома и, судя по имени (исп. Sombra – мрак, призрак, тень), как-то связана с испаноязычным миром.

ЭТАП 0.1. КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ О ПРОЕКТЕ TITAN

21 апреля GameSpot выпустили короткометражку The Story of Overwatch: The Fall of Titan. Она, как несложно догадаться, рассказывала о том, как грандиозный проект Titan в конечном итоге превратился в Overwatch. Получился замечательный материал (очень советуем вам посмотреть), однако интернет-детективов в нем заинтересовала пара деталей, никак не связанных с основной темой ролика.

На одном из кадров засветился рабочий монитор, на котором можно было разглядеть экран выбора персонажа с каким-то невиданным героем: фигура в балахоне (!) со снайперской винтовкой... из категории поддержки. 4 5

Для полноты картины стоит вспомнить, что незадолго до этого интернет-сыщики нашли на Анубисе фотографию какого-то персонажа в плаще или балахоне и с маской на лице. 6

Символ на маске явным образом перекликался с элементом прицела. Все начало складываться в стройную картину.

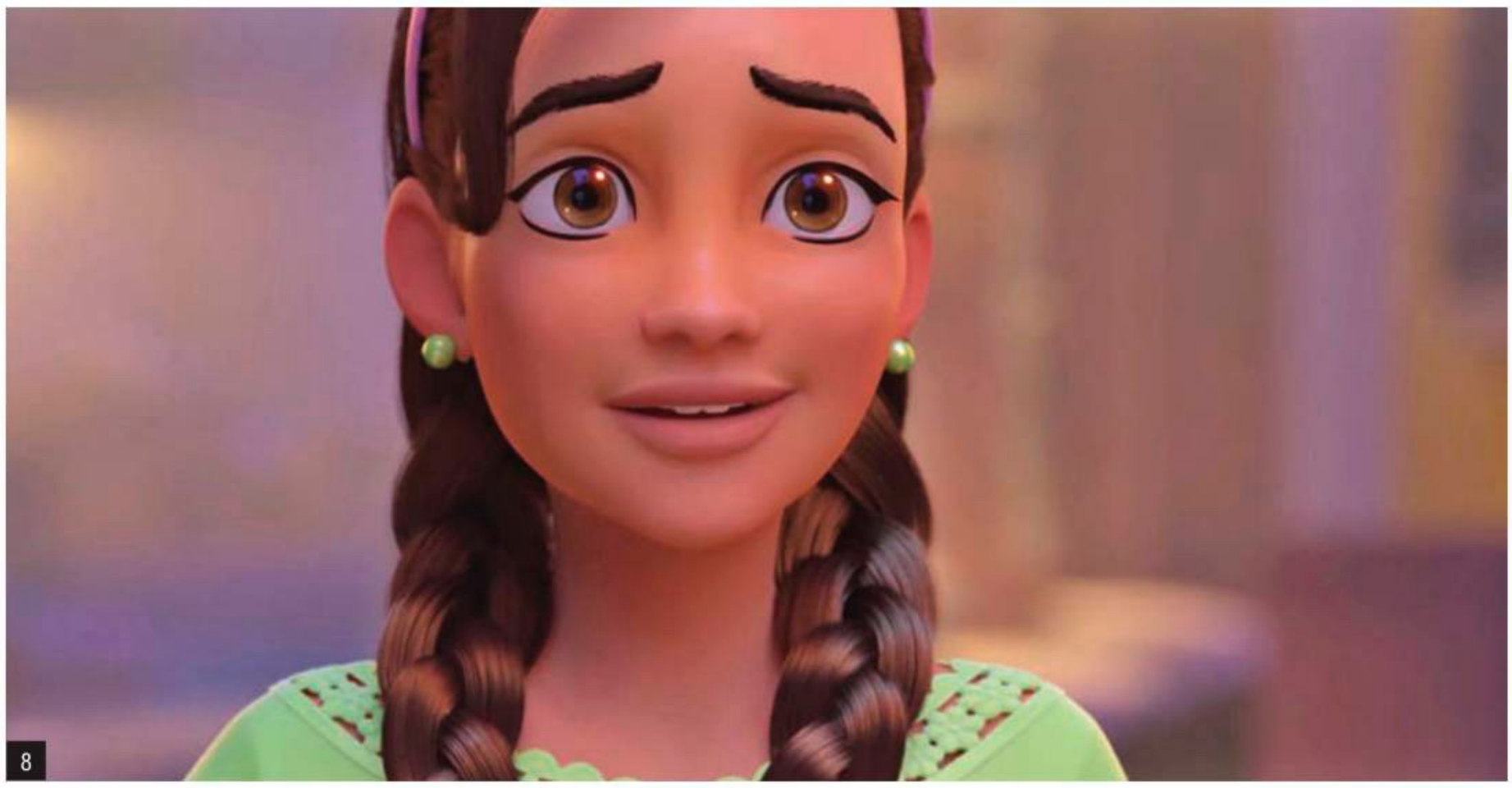
Что думали игроки: Таинственная фигура в балахоне – это, наверное, и есть Сомбра. Она, скорее всего, будет снайпером, причем снайпером поддержки. Возможно, будет лечить или каким-то образом усиливать союзников и ослаблять врагов на расстоянии.

ЭТАП 0.2. КОРОТКОМЕТРАЖКА HERO

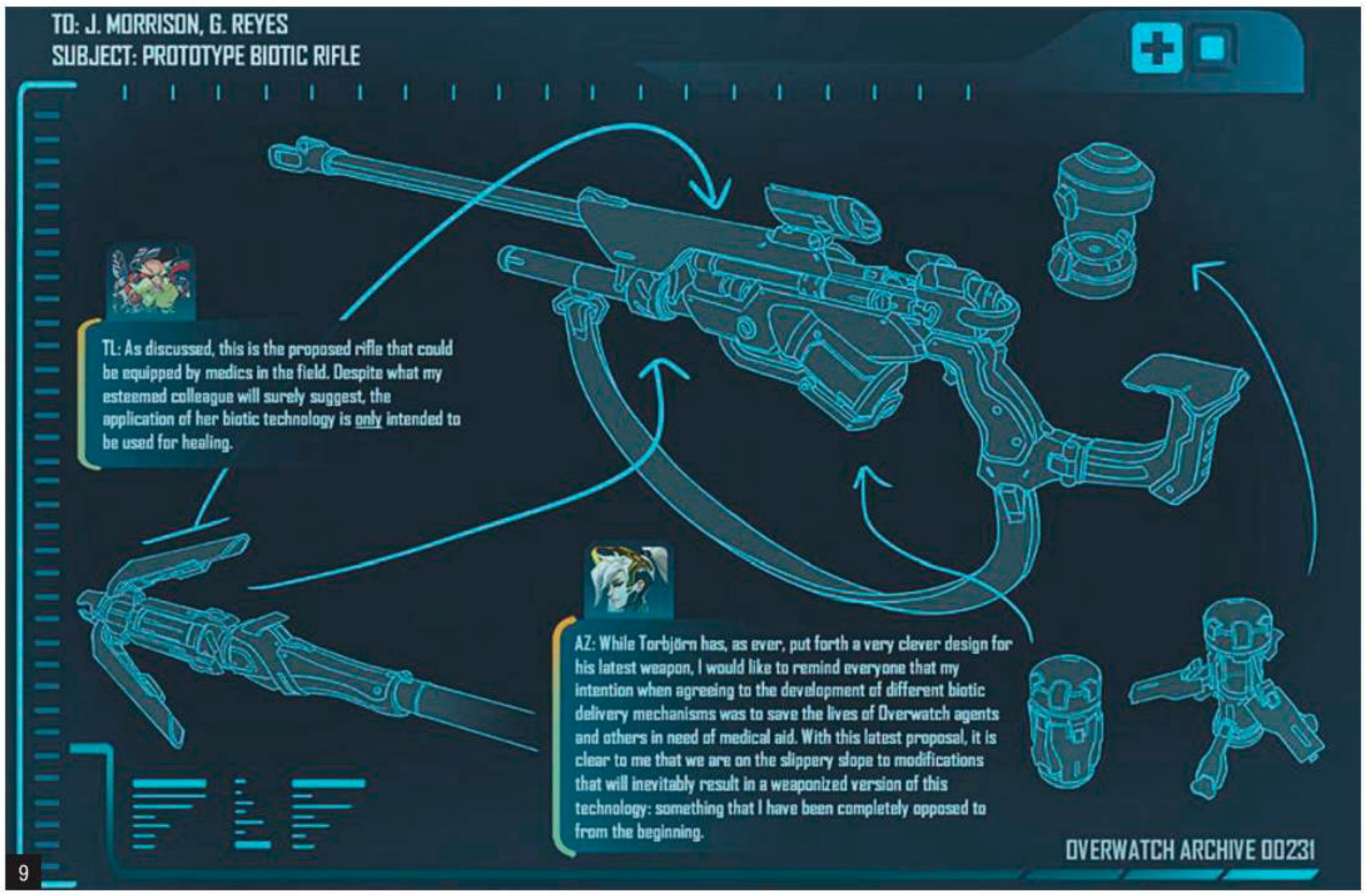
Еще до выхода ролика произошла утечка из рекламной кампании французской сети кинотеатров, где собирались показывать «Героя». Реклама обещала, что там же публике откроют каких-то новых персонажей. В итоге новых героев не показали, а произошедшее объяснили опечаткой. 7

22 мая короткометражка добралась до YouTube и тут же породила волну новых теорий. В ролике Солдат-76

ВЫ ТОЛЬКО ГЛЯНЬТЕ
на эти глаза. Нет, такая в Blackwatch не пойдет



8



9

ДОКТОР ЦИГЛЕР
недовольна тем, что медицинское оборудование превращают в оружие

спас от головорезов «Лос Муэртос» девочку по имени Алехандра. Происходящее явно потрясло подростка, она даже забрала домой старый, уже изрядно потрепанный плакат Overwatch. 8

Может быть, именно она вырастет в Сомбру? По датам все, в принципе, сходится. В Дорадо, который мы видим в игре, повсюду стоят световые пирамиды LumeriCo; в короткометражке «Герой» городок погружен во тьму, строительство пирамид даже не начиналось. Если Алехандра – действительно Сомбра, тогда понятна язвительность, с которой Жнец произносит: «Где же Сомбра». Мол, где носит твою «незаменимую» протеже, Семьдесят Шестой?

6 июля стало еще интереснее. В официальном твиттере игры появилась картинка с прототипом необычной, «лечащей» снайперской винтовки. Письмо было адресовано Джеку Моррисону (Солдат-76) и Гэбриелу Рейесу (Жнец). Опять эти двое! 9

Что думали игроки: Сомбра, вероятно, снайпер, вооруженный специальной биотической винтовкой, которую для нее разработал Торбьорн. Если она не мать Фарры, то вполне может быть повзрослевшей Алехандрой, которая ушла в подполье вслед за Солдатом-76 и Жнецом. Теперь она ведет свою собственную борьбу против LumériCo (не зря же компания собрала досье на нее и Джека Моррисона!). Очень много вариантов.

ЭТАП 1. ИСТОРИЯ АНЫ АМАРИ

12 июля оказался неприятным днем для многих интернет-детективов. Blizzard окончательно похоронила стройную теорию о том, что таинственная и неуловимая Сомбра – это мать Фарры и снайпер поддержки. Разработчики объявили, что действительно добавляют в игру стрелка-целителя, который является мамой Фарры, однако зовут этого персонажа Ана Амари и к загадочной Тени она не имеет *никакого* отношения. 10

10 **АНА СМОТРИТ** на вас как на цель

11 **ПОСЛАНИЕ**, набранное шестнадцатеричным кодом

Впрочем, сторонники теорий заговоров печалились недолго. Они тут же обнаружили кое-что любопытное в трейлере, который был посвящен истории Аны.

В этом видео в моменты выстрелов экран пару раз заливает белым – на 1:16 и 2:11. Надо просто сделать небольшую цветокоррекцию, и становится ясно, что разработчики спрятали в вспышках какую-то последовательность чисел. 11

Игроки определили, что сообщение зашифровано с помощью гаммирования – метода шифрования, который заключается в «наложении» последовательности, состоящей из случайных чисел, на текст. И не спрашивайте, как люди до этого дошли. Чтобы прочитать загадочное послание, не хватало лишь одной мелочи – числового ключа.

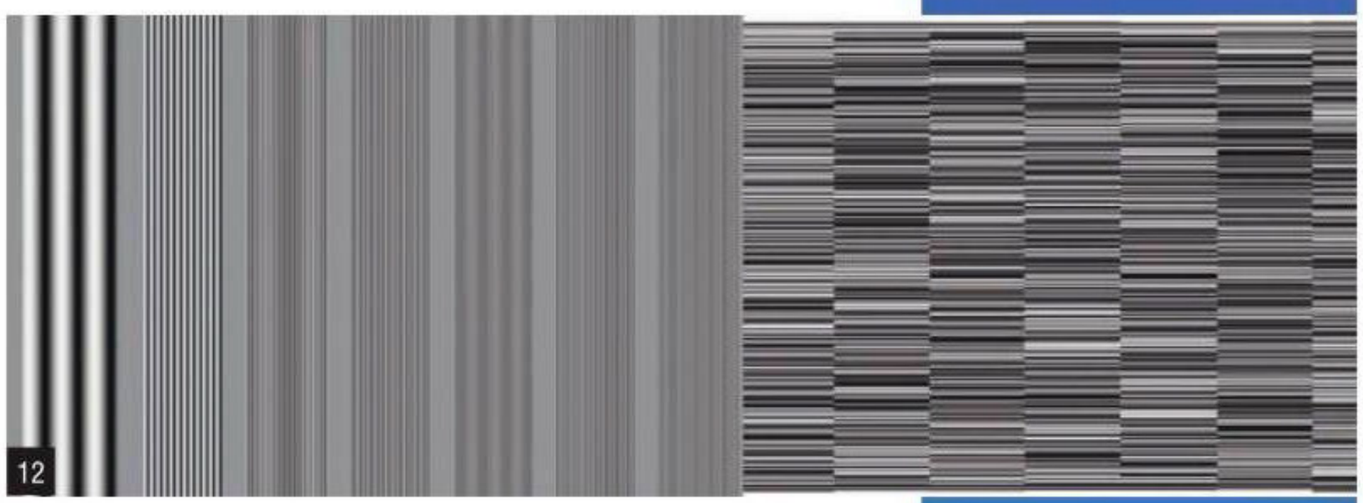
Методом проб и ошибок игроки определили, что ключ – число 23, то есть порядковый номер нового героя (Ана была, соответственно, 22-м). Как оказалось, оба секретных сообщения содержат одну и ту же повторяющуюся фразу: «…la que tiene la informaci(n; tiene el poder…la que tiene la informaci(n; tiene el poder…'». – «Кто владеет информацией; та владеет силой».

Думаете, все? Еще чего. Помимо повторяющейся фразы, в каждом из зашифрованных сообщений встречалось по набору дополнительных символов.

В первом: SOMB.

Во втором: RA.

SOMBRA



12

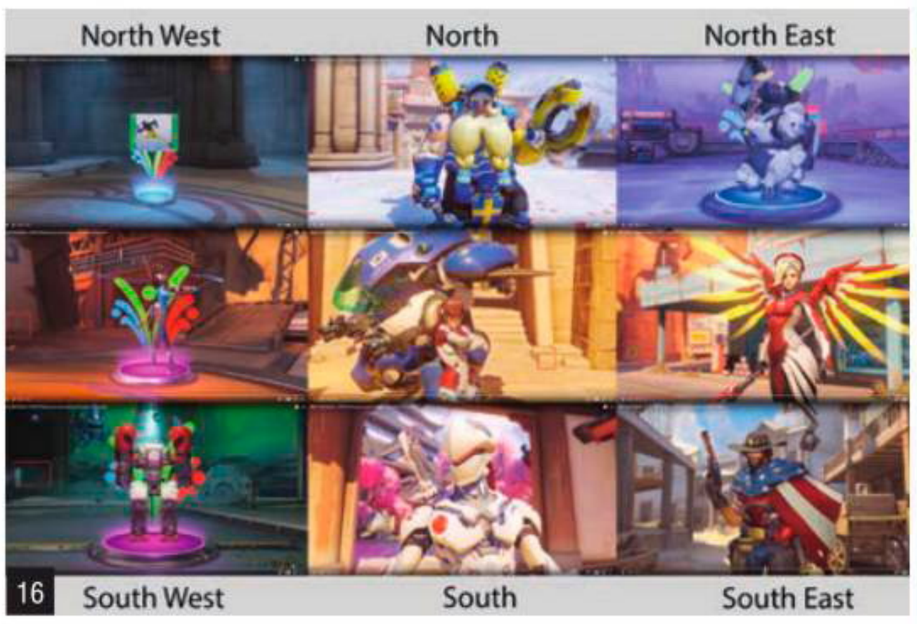
Что думали игроки: Сомбра будет 23-м героем Overwatch (тут же пришлось вспомнить момент из короткометражки Hero: когда девочка срывает плакат с Моррисоном со стены, за ним видны цифры: 23). Сомбра, вероятнее всего, персонаж-хакер. А у нас начинается ARG!

ЭТАП 2. ОДИН МАЛЕНЬКИЙ ДЕВБЛОГ

19 июля Blizzard выпустила еще один ролик, посвященный Ане Амари: Джефф Каплан представлял публике нового персонажа и рассказывал о том, как Ану вводили в игру. В самом конце видео, уже после финального титра, раздается негромкое «бип», а потом на экране с молниеносной быстротой сменяются несколько непримечательных кадров. 12

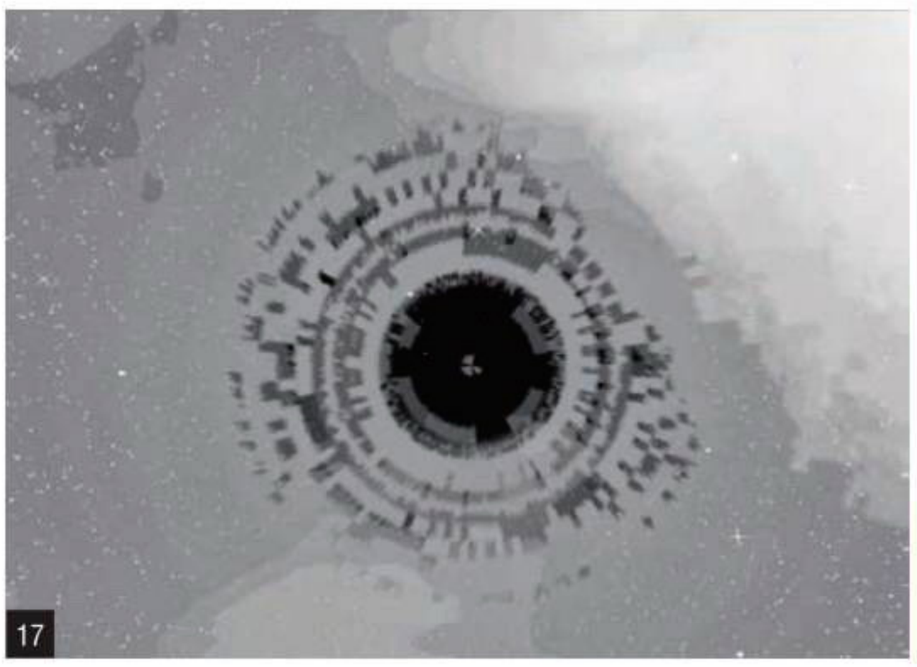
13

14



16

15


17

НАЙДЕТЕ
здесь стрелку?

Можно было решить, что это просто интересный и стильный способ закончить девблог, но нет же. Пользователь «Реддита» с ником Blinry сумел нарезать из изображения с линиями штрихкод и потом считать его с помощью сканера. На выходе образовалась шестнадцатеричная последовательность. Ее преобразовали в ряд цифр в двоичной системе, который потом вывели в особом порядке, чтобы можно было закрасить единицы черным, а нули белым... и получить QR-код! Вот он. 13

При считывании код выдавал одну строчку текста: «ɔEstuvo eso facilito? Ahora que tengo su atenci n, d jenme se las pongo m s dif cil». – «Не слишком просто? Ну а теперь, когда мне удалось тебя заинтересовать, давай займемся делами посложнее».

Что думали игроки: Все только начинается! А Сомбра – точно хакер, сто процентов.

ЭТАП 3. ВИДЕО К ЛЕТНИМ ИГРАМ, SKYCODE И УНЫНИЕ

2 августа вышел ролик к Летним играм в Overwatch и сразу подарил сообществу две загадки. На восьмой секунде в следе от рывка Трейсер на мгновение появляется код, похожий на текст в Base64. 14

Расшифровка этого отрывка дала нам криптограмму, закрытую с помощью OpenSSL (об этом говорил заголовок Salted__ в самом начале текстового сообщения). Для того чтобы вскрыть такой текст, нужно знать две вещи – пароль и криптографический алгоритм. В итоге интернет-детективы долго бились над этим кодом, но расшифровать его не смогли.

Также внимательные игроки заметили, что в североамериканской версии того же трейлера (и только в ней) на некоторых кадрах есть стрелки и/или прямые указания на стороны света. 15

Опираясь на эти подсказки, интернет-пользователи составили своего рода компас из персонажей игры. 16

Однако все попытки каким-то образом использовать эту информацию ни к чему не привели.

Еще одним ударом для интернет-сообщества стала так называемая загадка «небесного кода» SkyCode. 3 августа Джефф Каплан, отвечая на вопрос о компасе, заявил, что это уже «что-то на уровне ЦРУ. *Выше* нашего разумения». Игроки восприняли это буквально – и вскоре нашли в небе над Дорадо странный визуальный баг, который становился еще более явным при подкрутке контраста. 17

В поисках ключа к разгадке новой тайны детективы перепробовали все. Пытались наложить на SkyCode компас из трейлера Летних игр, тем или иным образом перевести изображение в двоичную систему, превратить его в QR-код. Даже собрали из него песню. Увы, след был совершенно «мертвый» и, как выяснилось впоследствии, еще и ложный.

Что думали игроки: мы обречены на страдания, а мир полон боли и уныния.

ЭТАП 4. ДОРАДО, ДОСТИЖЕНИЯ И ВОЛЬСКАЯ: СНОВА НА ПРАВИЛЬНОМ ПУТИ

8 августа на официальном сайте заметили особым образом измененный скриншот с Дорадо. По изображению будто шли цифровые помехи. 18 19

Сравнив картинку с оригиналом, игровые детективы выяснили, что кто-то заменил некоторые символы на восклицательные знаки. Из этих символов сложилась новая фраза на испанском: «Por que estan mirando al cielo? La respuesta no esta sobre sus cabezas, esta detras de ustedes. A veces, necesitan analizar sus logros previos». – «Зачем вы смотрите в небо? Ответ вовсе не над вашими головами, а за вами. Иногда стоит вспомнить свои прошлые достижения».

Сыщики тут же бросились изучать список игровых достижений. Игроки заметили, что если авторизоваться на официальном сайте, а потом открыть информацию об ачивках в личном профиле, то там появится новое, недокументированное достижение, отмеченное

a

18

19

ИЗМЕНЕННОЕ изображение и обычное

20

22

21 **ДА, ЭТО ВОЛЬСКАЯ** такая

знаком вопроса. Оставалось только посмотреть код страницы – и вуаля, еще одно сообщение от Сомбры! 20

«Черт побери, неплохо. Однако мне это начинает надоедать. Давай попробуем что-нибудь новенькое в том же духе. uczihriwgsxorxwunaarawryqhbrsfmeqrjjmu 5552E49478T3 4VM9 OPL6IS8208O913KRlrx».

Криптограмму из конца сообщения сумели вскрыть через шифр Виженера, который впервые изобрели еще в XVI веке. Ну а почему бы и нет? Тут пригодился и тот самый «компас» из героев: из него составили фразу, которая стала ключом к шифру: tracertorbjornwinstonsy mmetradvamercybastiongenjimccree. Так в руки детективов попала ссылка, пройдя по которой игроки нашли еще одно измененное изображение. 21

Тут все по знакомой схеме. Сравниваем измененную и оригинальную картинки, получаем вот такой замечательный череп в ASCII... 22

И новое сообщение от Сомбры: «Судя по всему, вам нравятся эти маленькие игры… Почему бы нам не сыграть в настоящую?» Детективы были готовы ко всему. Тематические чаты в Discord и IRC замерли в ожидании.

И ничего не произошло.

Были попытки вытянуть какие-то зацепки из черепа, повторно анализировать трейлер Летних игр, использовать названия реально существующих игр в качестве пароля к криптограмме из следа хроноускорителя Трейсер… Увы, даже самые светлые головы не смогли добыть ни одного нового ответа.

В какой-то момент интернет-сыщики настолько отчаялись, что решили обратиться к Сомбре напрямую. Популярный Overwatch-стример Muselk 20 августа опубликовал в своем твиттере картинку из игры, в которую сообщение зашифровали уже игроки. 23

Послание было следующим: «Bueno Sombra, jugemos un juegito y depaso nos das algo con que jugar». – «Хорошо, Сомбра, давай сыграем в небольшую игру. А взамен ты дашь нам какую-нибудь зацепку».

Сомбра молчала.

Что думали игроки: Blizzard, а что дальше-то?

■■■

А дальше, дорогие читатели, у вас есть несколько вариантов. Можете пойти на сайт и поискать там окончание этой замечательной истории прямо сейчас. Можете подождать следующего номера. А еще можете сыграть с нами в игру. Кое-что из того, что вы здесь видели, – не то, чем кажется. Первый, кто докопается до истины, получит от автора небольшой приз! ■

23

«ХОРОШО, СОМБРА! Твой ход»

НА МИРОВОМ УРОВНЕ

ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВОЙ СТУДИИ СПЕЦЭФФЕКТОВ FILMDIRECTION FX АНДРЕЕМ ЕМЕЛЬЯНОВЫМ

ФЁДОР КОКОРЕВ

АНДРЕЙ ЕМЕЛЬЯНОВ
генеральный директор студии спецэффектов

В ЛИЧНОМ ДОСЬЕ
Андрея Емельянова – «Ночной Дозор», «Дневной Дозор», «Особо опасен», «Полторы комнаты, или Сентиментальное путешествие на Родину», «Бумажный солдат», «Черная молния», «Generation П», «Метро». **FilmDirection FX** занималась такими проектами, как «Молот», «Ледокол», «Высоцкий. Спасибо, что живой», «Вий 3D», «Битва за Севастополь», «Тихий Дон», «Жених», «Курьер из Рая», «Овечка Долли», «Елки 1914», короткометражка «Эксперимент-64».

Работа над визуальными эффектами в кино – дело неблагодарное. К графике выдвигаются весьма высокие требования, она может как возвысить, так и похоронить фильм, а сил и времени на подготовку эффектов уходит прорва. При этом люди, работающие над графикой, как правило, остаются в тени.

Сегодня один из этих людей выйдет из сумрака. Мы поговорили с Андреем Емельяновым, генеральным директором студии **FilmDirection FX**, которая сейчас занимается визуальными эффектами фильма «Викинг».

ЧТО-ТО БОЛЕЕ ЗРЕЛИЩНОЕ

От «Ночного Дозора» до «Викинга» – довольно длинная дорога как для вас, так и для рынка. Как вы оцениваете изменения в своей работе и то, как работает индустрия в наши дни?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Изменения разительные. «Ночной Дозор» создавали еще тогда, когда индустрия была у нас в зародыше. А «Викинг» – проект, который делается уже зрелой студией, зрелой индустрией и... наверное, пафосно будет звучать, но все-таки на уровне уже мировом. В том числе и в том, что касается VFX – визуальных эффектов.

Часто звучит эта фраза: «на мировом уровне». Мы вроде все выходим и выходим на этот уровень... И как?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: На этот уровень и мы равняемся, и, что важно, и те люди, которые заказывают нам графику и зовут нас на проекты. Зритель привык к определенному качеству графики и эффектов. И мы хотим, чтобы, придя на русский фильм, он не думал, «наше ли это кино». Чтобы он увидел что-то зрелищное на том уровне, к которому привык, или даже выше. Это наша цель.

Поэтому, говоря, что мы «на уровне», я имею в виду, что качество графики на этом проекте визуально соответствует голливудским стандартам. То есть понятно, что индустрии разные. Мы намного меньше, у нас меньше опыта в разных проектах, но мы делаем все, чтобы взять именно эту планку, заданную и зрителем, и заказчиком. Вот так.

А в рамках российской индустрии «Викинг» куда попадает? Насколько это прогрессивный проект?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Я думаю, что проект этот не просто прогрессивен, он уникален в своей продвинутости: потому что исторического кино на рынке немного, а такого масштаба и уровня картин, в общем, у нас и не было. С точки зрения продакшена, постпродакшена и графики тут целый ряд задач, которые в таком масштабе решаются впервые. Увеличение количества цифровой массовки, расширение локаций, задачи, которые именно историческое кино возлагает на графику, – все это вопросы, которые решены здесь в бес-

НЕ МАССОВКОЙ ЕДИНОЙ: в FilmDirection FX для фильма рисуют города...

...и корабли...

...и много чего другого

прецедентном масштабе и качестве, с учётом вызовов исторического кино и его специфики.

Какая, например?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Если мы говорим о том, что надо размножить массовку и сделать цифровых двойников, то в боевике будет одно количество массовки и одни требования для нее. А в историческом кино, как «Викинг», где большие батальные сцены, где тысячи людей участвуют в битвах, – уже немножечко другое. Инструментарий похожий. Но количество и наполнение того, что в кадре происходит, заметно отличается.

ВЕЧНАЯ ГОНКА

А вот эти особые задачи – они новые для вашей студии или для индустрии в целом?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Правильнее будет, наверное, только за себя ответить. Мы здесь столкнулись с совершенно другими вызовами. Многие задачи оказались совсем новыми, мы с такими не работали никогда. А что-то раньше уже делали, но на этом проекте взглянули на эти задачи с другой стороны, потому что требования к результату изменились. Поэтому нам пришлось что-то поменять и в подходе, и в инструментарии.

Можете привести пример, помимо массовки?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Массовка – это как раз из тех вызовов, которые потребовали поднять планку. Сейчас объясню. В принципе, FilmDirection FX давно специализируется на производстве персонажей, особенно тех, кого мы называем «шерстяными», с шерстью то есть. Тур, несущийся сквозь заснеженный лес, – это персонаж, который даже с нашим опытом

ФИЛЬМ,
судя по всему, будет очень и очень красивым

оказался для студии одним из тех самых новых вызовов, о которых я говорил. Он был слишком значимым для кадра, чтобы делать его так, как раньше. Подход пришлось менять – и в плане анимации, и в плане технологических решений относительно того, как должна выглядеть шерсть.

До этого мы решали какие-то задачи своим самописным инструментарием. А когда начали делать тура, мы поняли, что не можем сделать то, что от нас просят режиссер и продюсер, с тем инструментарием и технологией, что у нас есть. Все пришлось переделывать. За все время работы над проектом мы *три раза* переделывали тура с нуля. Все для того, чтобы получилось именно то, о чем нас просили.

Сильно ощущается гонка технологий? Скажем, с туром – это единичный случай или во всех областях так?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Везде. Люди решают какие-то задачи на нашем или иностранном рынке и по результатам делятся определенной технологией. И технология, как правило, дает либо лучший визуальный результат, либо больше возможностей по настройкам, либо просто быстрее работает. Если мы понимаем, что можем эту технологию взять в работу, то, конечно же, берем.

«МЫ ПОПРОБОВАЛИ ПОЧТИ ВСЕ»

А есть уже на этом этапе то, о чем можно сказать «мы этим гордимся» или «вот это было интересно делать»?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Интересно было все, что мы делали на этом гигантском проекте, на котором я уже около пяти лет. Мы попробовали почти все из того, что знали, и из того, что не знали. Что-то отсеяли, что-то оставили, что-то поменяли. Где ни копни, всюду полу-

ПРЕДЛАГАЕМ
сыграть в игру: есть ли графика на этом снимке?

ЧТОБЫ ЗВЕРЬ ВЫШЕЛ правдоподобным, художники долго работали с натурой

чилось что-то оригинальное и необычное. На этом проекте мы начали использовать в небывалых масштабах фотограмметрию, позволившую нам получить детализированных 3D-персонажей на основе реальных людей. Мы взяли настоящую массовку на площадке, организовали павильон... и вся массовка прошла через аппарат фотограмметрии.

Фабрика такая?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Да, фабрика. Это было единственно правильное решение. На тот момент мы даже не знали, насколько правильно поступили. Потому что сначала все было на уровне «это на всякий случай», «это может пригодиться», а когда стало складываться кино... В кадре, когда у тебя материал съемочного дня, кажется, что все хорошо, – отрезками действительно все хорошо. Когда же кино складывается, когда появляется монтаж, режиссер с продюсерами смотрят это на экране и понимают, что людей не хватает, что того хочется больше, а этого меньше. А ведь специально ничего не подснимали, не готовились к этому. Когда снимали кадр, он вообще не предполагал графики. Заполучив базу фотограмметрии, мы больше не задавали себе вопрос: «А где мы возьмем этих людей?» Она позволила увеличивать количество людей на фоне и делать кадр богаче.

ДАВАЙТЕ ВСЕ ПЕРЕДЕЛАЕМ

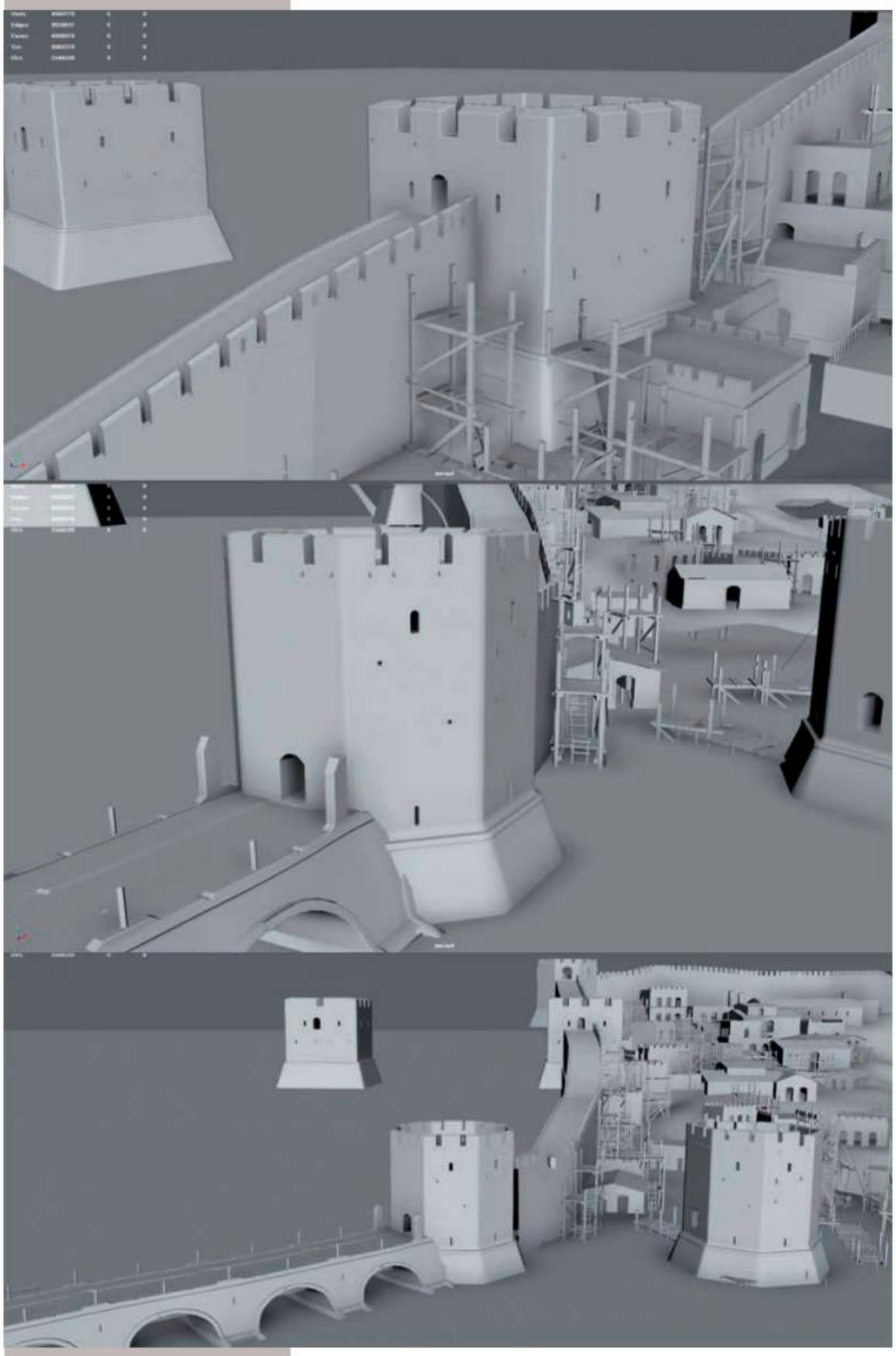
А много таких «хотелок» возникает, когда приходится что-то доделывать или переделывать?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Постоянно. И нас, и у людей, с которыми мы работаем... Кино – это наше общее детище. И каждый пытается внести свою лепту, чтобы сделать его более зрелищным, более масштабным. Каждый старается со своей стороны: режиссер своим видением дополняет, мы тоже помогаем и предложения выдвигаем. И, конечно, все хотят постоянно что-то добавить, где-то переделать, приукрасить. Иногда в сценах в итоге остается 20–30% съемок, а все остальное мы перерисовываем.

СМОТРИТЕ, какой красавец!

И вы, конечно, когда приходит такая «хотелка», такие радостные: «Ура! Переделывать!»

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: (*смеется*) По-разному. Какие-то задачи из тех, что мы уже научились делать, обкатали, мы достаточно хладнокровно воспринимаем. Иногда даже согласны с тем, что кадр от этого только лучше станет. Если понимаем, что можем это сделать качественно и уложиться в сроки, мы, безусловно, так и делаем. Но, как правило, все всегда упирается во время. Тут нужно найти компромисс, решить, что мы будем делать. Если дать бесконечное количество времени и ресурса, ни одно кино, наверное, так бы и не доделали. Всегда найдется то, что можно улучшить.



1

2

3

1. ФОТОГРАММЕТРИЯ в этом случае – создание объемной модели по снимкам. Очень удобно, когда тебе нужно населить мир сотнями статистов

2. ТАКАЯ МОДЕЛЬ получается на выходе. Остается ее анимировать с помощью mo-cap, и в дело

3. А ВОТ УЖЕ целая толпа. Правда, это просто рабочий набросок: смотрят, как люди вообще будут выглядеть группой

А если говорить про технологии, то через пять лет снова будет скачок, придется еще раз все переделывать.

К вопросу о долгом проекте и своей лепте. Сразу вспомнился довольно известный анекдот от Алеси Петровны, которая eprst2000. Когда-то они тоже делали исторический проект – и настолько все устали рисовать конницу, что на каждое копье приписали... э-э-э... название мужского полового органа.

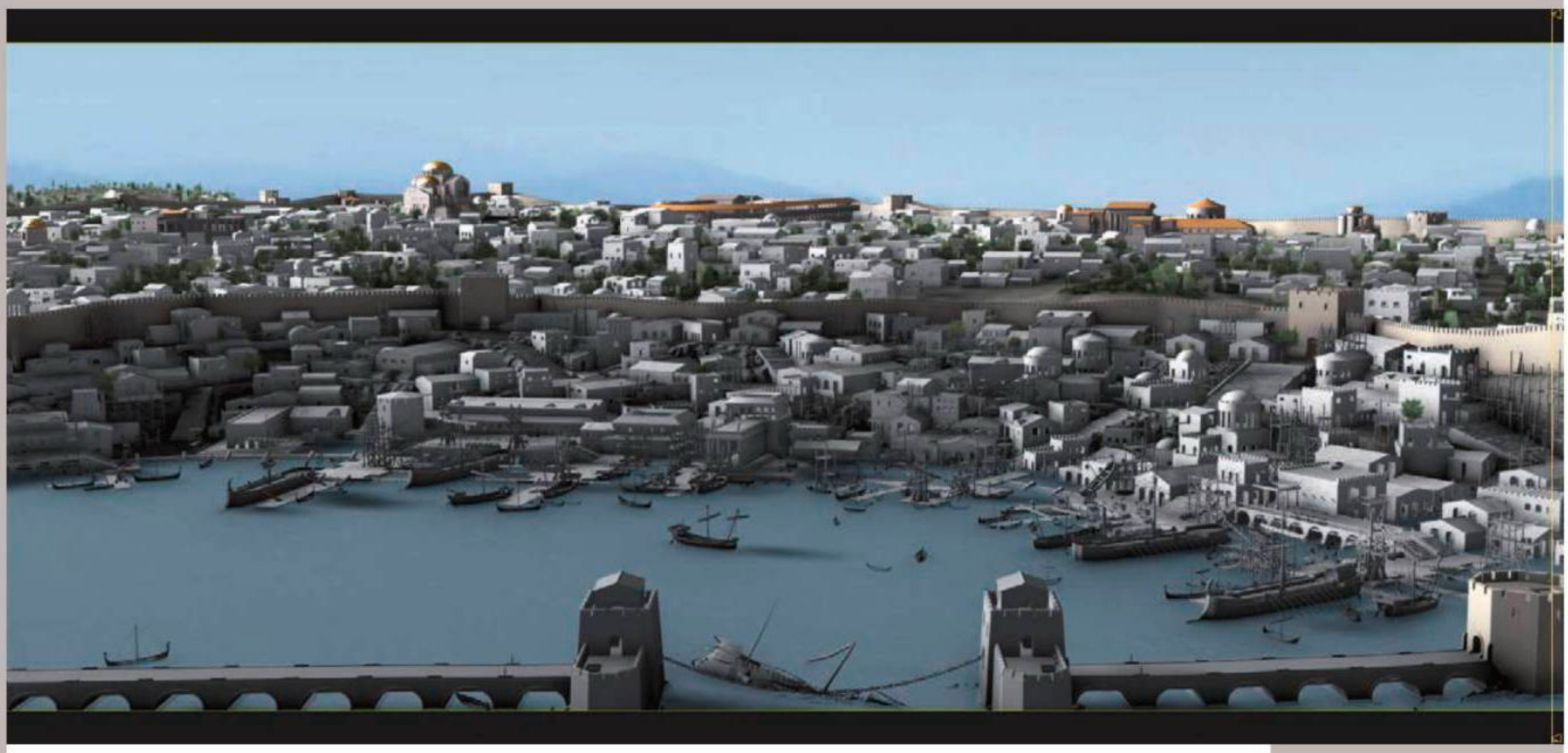
Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Я понимаю, куда вы клоните. Скажем так, я не знаю, чтобы кто-то из наших так веселился, но не исключаю. Ведь необязательно это будет видно в кадре. (*смеется*) Каждый, может быть, уже отметился, но только он знает, где и как.

МЫ И ОНИ

Более глобальный вопрос: пару лет назад был большой скандал в индустрии спецэффектов вокруг студии Rhythm & Hues, разорившейся после умопомрачительно красивого Life of Pi. Тогда говорили о том, что на рынке тяжелая ситуация, потому что есть дешевая рабочая сила из других стран, в том числе из России и Восточной Европы; вот эти самые люди, готовые все делать качественно и дешево. Такое мнение соответствует действительности?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: На данный момент мы можем уверенно конкурировать с иностранными компаниями по качеству. Вопрос в размере нашей индустрии, в ее готовности к такому потоковому производству. Еще момент – опыт, который зарубежные компании имеют в определенных задачах.

Есть текучка людей из России в иностранные студии, их активно привлекают, нанимают, потому что люди талантливые, очень много знают; наш средний специалист может уехать на уровень руководителя проекта. За границей достаточно низкий базовый уровень каждого исполнителя. Просто такая специфика производства. Там большая текучка, люди нанимаются под проект, при этом ротация происходит безболезненно и очень быстро. Это позволяет зарубежным компаниям быстро набирать



И ВОТ ТАК
в FilmDirection FX тоже могут

людей тысячами под проект и так же быстро их либо переключать, либо выкидывать из команды, когда нужно. Индустрия все время живет. Но живет очень большими блоками. Я думаю, что если мы сейчас посчитаем количество людей в России во всей индустрии, то с трудом наберем столько людей, сколько работало над одним голливудским блокбастером. У нас все студии небольшие.

На больших голливудских проектах мы делаем маленькие кусочки работы. Пока хватает местных заказов, российских вызовов, ведь они становятся все масштабнее и сложнее. И это очень здорово, потому что именно на проектах индустрия раскачивается, люди получают опыт, знания и все-все-все.

КУДА МЫ ПРИШЛИ

Это медленный процесс, поступательный?

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: За последние годы больших российских проектов, насыщенных сложной графикой, стало на порядок больше. И это связано, мне кажется, с целым рядом причин, в том числе с тем, что продюсеры стали доверять графику нашим студиям. Не все проекты, имевшиеся в загашниках у продюсеров, не все те сценарии можно было реализовать на нашем рынке.

Однако пойти к американцам, канадцам, еще к кому-то с нашими бюджетами проблематично. Сейчас это просто огромная проблема в связи с курсом. Поэтому кто-то хотел, но не мог, кто-то хотел, но не доверял. А сейчас получается, что индустрия справляется: уже и наши дают хороший результат, в который продюсеры верят. И все можно сделать с теми бюджетами, что у них есть. Поэтому пошли более сложные проекты, более амбициозные, и это автоматически стало развивать индустрию. Люди растут в навыке. Если студия сделала хорошо какой-то тип эффектов и развила своих специалистов в этом направлении, дальше они смогут делать что-то подобное куда эффективнее, быстрее и дешевле.

Это как с мехом и волосами в вашей студии.

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Да-да! Это тоже не быстрая история. Был самописный софт, мы его развивали, как-то справлялись. Это даже было еще в контексте другой студии. Речь про проект Wanted: для него это все создавали и потом постепенно улучшали. А на данный момент мы самописным не пользуемся, ушли на стандартные решения, которые за то время стали сильно лучше и теперь соответствуют требованиям рынка.

Тут можно говорить о переломе в восприятии изнутри индустрии?

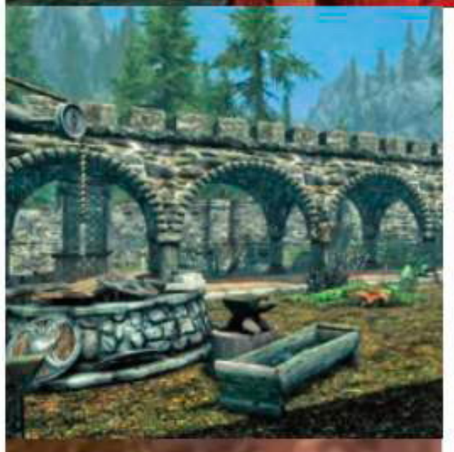
Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Глобального перелома, чтобы все вдруг стали думать по-другому, наверное, не было. Но, основываясь на своем опыте, могу сказать, что лет семь назад, когда разрабатывался какой-либо проект, было нелегко даже убедить продюсеров и продакшен взять на площадку VFX-супервайзера, чтобы тот все контролировал.

Сейчас без этого съемки тяжело представить.

Андрей ЕМЕЛЬЯНОВ: Да, но это по чайной ложке внедрялось в разум всех людей, участвующих в съемочном процессе. Потому что старая школа режиссеров и операторов вообще мыслит по принципу «Графика-графика... и до вас снимали!». Новая школа лучше, но она тоже на тот момент еще недостаточно окрепла, чтобы выйти со своим мнением. С кровью добивались того, чтобы наш человек был на площадке. И вот прошло семь лет, и сейчас помыслить невозможно, чтобы в проекте, где есть компьютерная графика, на съемках не было человека, отвечающего за визуальные эффекты. Это нонсенс. Потому что люди уже понимают, что все, что на площадке снимут не так, потом выльется в увеличение бюджетов. А самое главное, что это может отразиться на качестве. Не все, что снято, можно качественно переделать, чтобы получить нужный результат. Такое бывало.

■■■

После разговора Андрей показывал нам студию. Мы ходили вверх-вниз по уютному зданию, которое, как Тардис, внутри куда больше, чем кажется снаружи... и повсюду люди, склонившись над мониторами, сосредоточенно рисовали графику к «Викингу». «Сроки, как всегда, поджимают, – хладнокровно говорит Андрей. – Но ничего, мы успеем». ■



ВСЕ ВКЛЮЧЕНО

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – SPECIAL EDITION

ДЕНИС КНЯЗЕВ

Недавно **Bethesda** выпустила **The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition**, вновь предлагая туры до северной провинции Тамриэля, в этот раз по программе «все включено» – со всеми тремя дополнениями, похорошевшей графикой и модами на консолях. Стоит ли возвращаться в земли вечной мерзлоты? Конечно! И вот почему.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ?

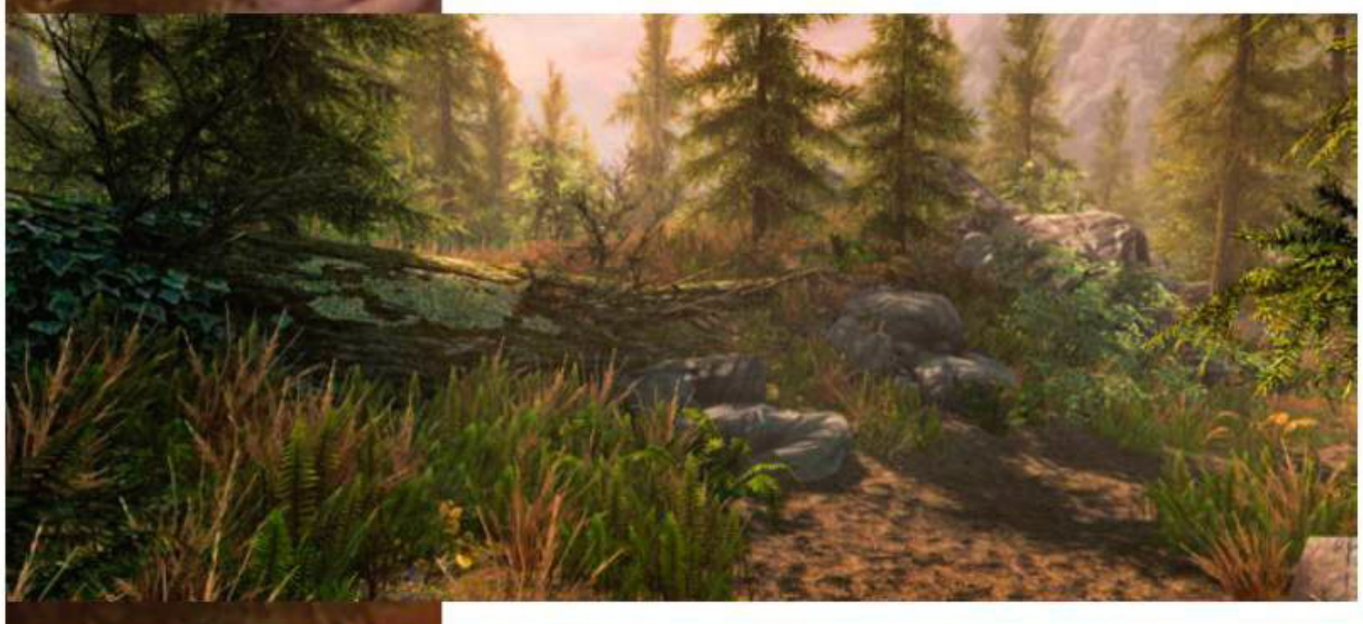
В оригинал я играл на PC и, запустив Special Edition на PS4, не сразу понял, где подвох, – версия для консоли Sony выглядит так же, как и PC-версия пять лет назад. Если присмотреться, можно отыскать различия: кое-где разработчики поработали с освещением, в иных местах перерисовали воду и обновили тени. Сравнив версии для PC и PS4 покадрово, вы наверняка найдете еще с десяток изменений, но суть останется прежней – Special Edition выглядит хорошо, но не сильно лучше, чем PC-версия оригинала.

Вот вам простая истина: Bethesda создала переиздание в первую очередь для консольных игроков (на PC владельцы оригинала получили Special Edition бесплатно, поэтому без обид). Сравните PS4-версию Skyrim с той, что была на PS3, и все встанет на свои места. Текстуры, дальность прорисовки, эффекты, погода, свет – все это гораздо красивее на современных консолях.

Тем не менее, как пятую часть The Elder Scrolls ни обновляй, она не перестанет быть игрой, вышедшей в 2011 году. В ней захватывающие дух пейзажи, густые осенние леса, высокие заснеженные горы и бурные реки, но сомнительные лица персонажей, местами странная анимация и смазанный ландшафт на горизонте.

Впрочем, красот в Skyrim все же больше, да и не за графику он полюбился игрокам.

ТАК ИГРА СМОТРИТСЯ на современных консолях. Почти так же она выглядела и пять лет назад на PC



СКАЙРИМ ДЛЯ НОРДОВ!

The Elder Scrolls 5: Skyrim – одна из лучших ролевых игр в мире. Пять лет тому назад конкурентов у нее было немного, да и сейчас она без труда выдержит сравнение с любой игрой. Все благодаря концепции открытого мира и свободе действий. Как только завершится

ДАЛЬНОСТЬ ПРОРИСОВКИ в консольных версиях все же можно было еще больше выкрутить (версия для PS4)

пролог и вы останетесь один на один с огромной провинцией, можно забыть про основное задание. Драконы? Найдут вас сами, не волнуйтесь. Только изучите самый главный крик, и в путь – покорять заснеженные вершины, раскрывать тайные заговоры, искать потерянные города, спасать людей, вступать в гильдии и вершить судьбы.

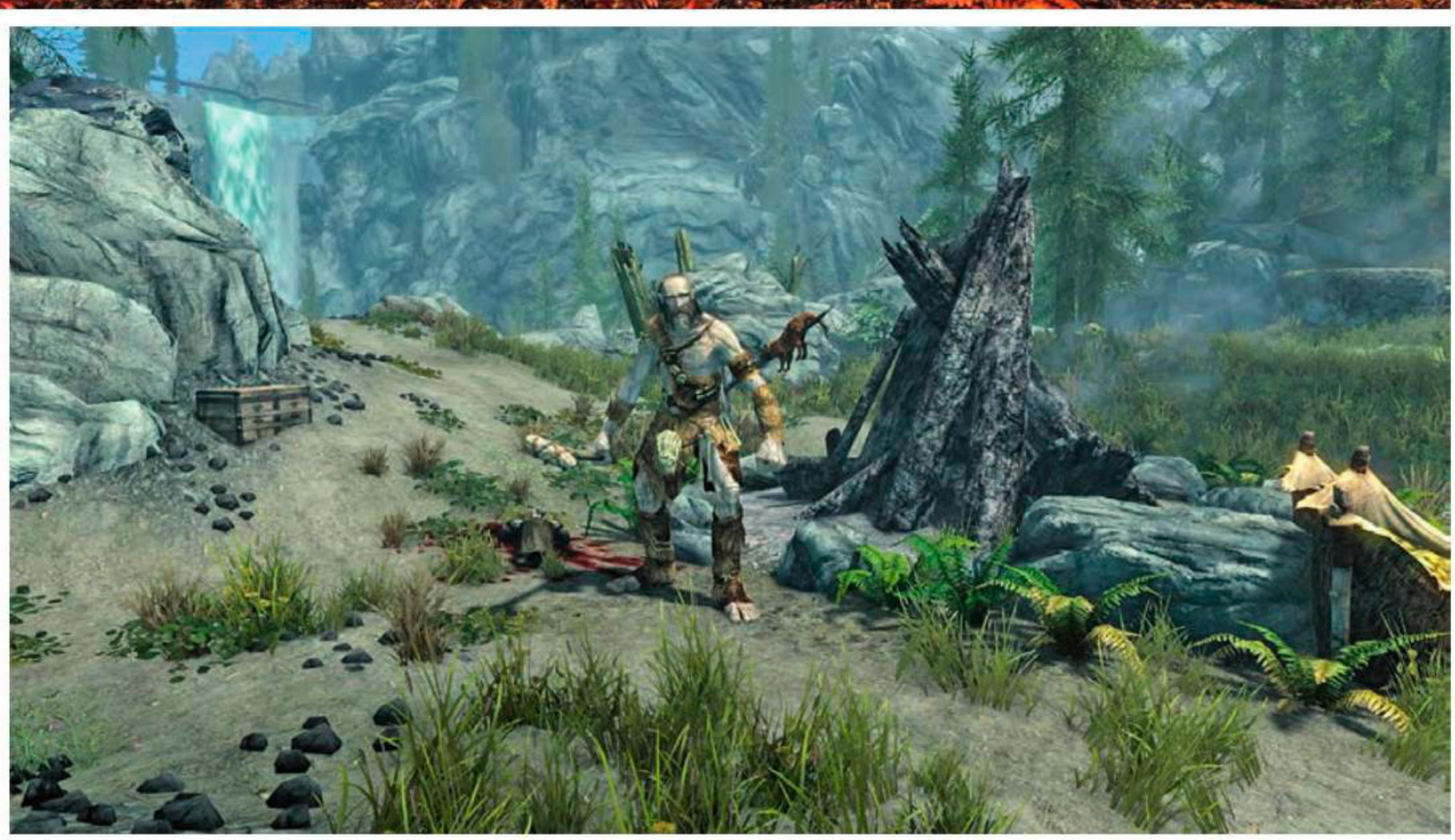
Играть героя не про вас? Что ж, отыщите вампира и позвольте ему вас укусить. Или вступите в гильдию воров и станьте самым известным карманником провинции. Вариантов масса: можно стать кузнецом и продавать мечи городским торговцам, собирать травы у дороги и варить из них зелья, подружиться с божеством и украсть у местного фермера козу, завести себе говорящую собаку, в конце концов!

Разработчики вас вообще ни к чему не обязывают. Skyrim – это целая жизнь, вы вольны прожить ее как сами того пожелаете. А чтобы у вас было еще больше возможностей, Bethesda выпустила три дополнения, и все они есть в Special Edition. Так, **Hearthfire** позволит купить земельный участок в глухом лесу, построить там особняк и завести семью, которую затем придется защищать от всяческих бед. В **Dawnguard** можно присоединиться к клану вампиров, получив возможность превращаться в крылатую нечисть. Ну а самое крупное дополнение, **Dragonborn**, отправит вас на остров Солстхейм и научит летать на драконах.

И это лишь малая часть того, чем можно занять себя в северной провинции Тамриэля. А вот еще варианты!

Убейте дракона и поглотите его душу. После этого все окружающие признают в вас Драконорожденного, а вы сможете изучать слова Силы, которые герой произносит на языке драконов. Из трех слов можно составить ту'ум – драконий крик. Самый крутой ту'ум – это «Фус Ро Да». Если персонаж выкрикнет эти три слова, его врагов снесет прочь мощнейшей силой.

НАПАДИТЕ НА ВЕЛИКАНА
Только сохранитесь перед этим!



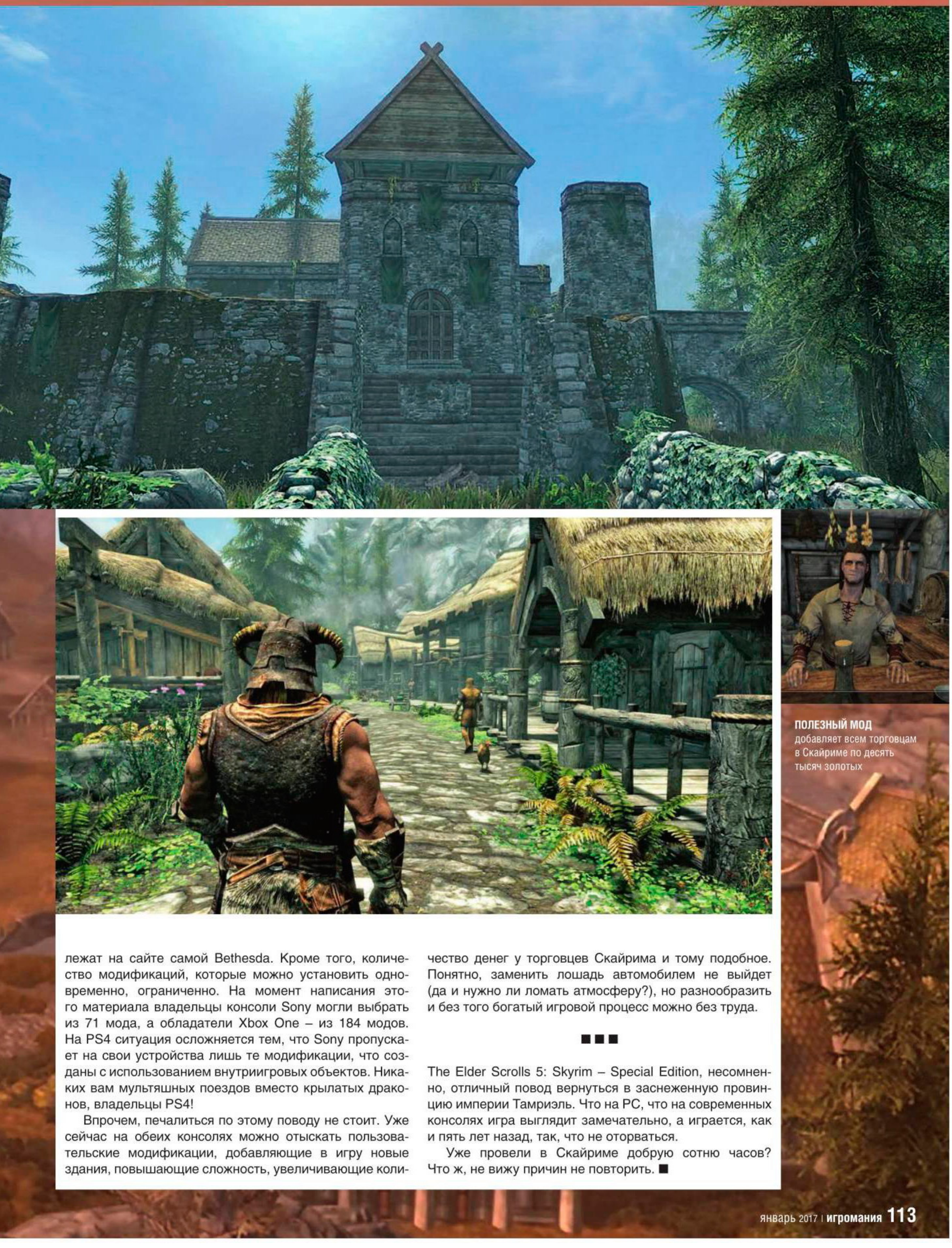
Отправьтесь в путешествие по незнакомой дороге. Рано или поздно тропа куда-нибудь вас приведет. Хорошо если к запрятанному сундуку с прочными доспехами, но может получиться и так, что вы набредете на незнакомую пещеру, кишащую мерзкими фалмерами. Но так ведь интереснее!

Станьте оборотнем. Одни считают ликантропию даром, другие – проклятием. Так или иначе она дает герою уникальную возможность превратиться в лохматое чудище и разрывать врагов когтистыми лапами. Есть и другие плюсы: в форме зверя у оборотня укрепляется здоровье, возрастает грузоподъемность, появляется иммунитет к оглушению и так далее. Минусов, правда, тоже полно: например, после того, как герой превратится обратно в человека, ему вновь нужно надевать на себя всю броню.

СЛЕПИЛА ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

Моды – еще одно доказательство того, что Special Edition создавалась именно для консольных игроков. На PC пользовательские модификации были и раньше, а вот на консолях контент, созданный игроками, в новинку. С помощью модов Skyrim можно превратить в совершенно другую игру – добавить новые задания, локации, вещи и экипировку. Однако и здесь все не так просто, как кажется.

На PS4 и Xbox One не выйдет установить все моды, какие вздумается, – выбирать придется из тех, что



ПОЛЕЗНЫЙ МОД
добавляет всем торговцам в Скайриме по десять тысяч золотых

лежат на сайте самой Bethesda. Кроме того, количество модификаций, которые можно установить одновременно, ограниченно. На момент написания этого материала владельцы консоли Sony могли выбрать из 71 мода, а обладатели Xbox One – из 184 модов. На PS4 ситуация осложняется тем, что Sony пропускает на свои устройства лишь те модификации, что созданы с использованием внутриигровых объектов. Никаких вам мультяшных поездов вместо крылатых драконов, владельцы PS4!

Впрочем, печалиться по этому поводу не стоит. Уже сейчас на обеих консолях можно отыскать пользовательские модификации, добавляющие в игру новые здания, повышающие сложность, увеличивающие количество денег у торговцев Скайрима и тому подобное. Понятно, заменить лошадь автомобилем не выйдет (да и нужно ли ломать атмосферу?), но разнообразить и без того богатый игровой процесс можно без труда.

■■■

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition, несомненно, отличный повод вернуться в заснеженную провинцию империи Тамриэль. Что на PC, что на современных консолях игра выглядит замечательно, а играется, как и пять лет назад, так, что не оторваться.

Уже провели в Скайриме добрую сотню часов? Что ж, не вижу причин не повторить. ■

ОТ НОБУНАГИ ДО НАПОЛЕОНА

ИСТОРИЯ СЕРИИ TOTAL WAR

СЕМЕН КОСТИН

До конца прошлого века небольшая британская компания **Creative Assembly** создавала для гиганта **Electronic Arts** симуляторы регби, крикета и такого малоизвестного в России вида спорта, как австралийский футбол. Ситуация изменилась в начале 1999 года, когда Creative Assembly решила завязать со спортивными играми и переключиться на стратегии, а затем перешла под крыло **SEGA**. Так родилась **Total War** – самая зрелищная стратегическая серия всех времен.

Недавно Creative Assembly и японское издательство объявили о своем сотрудничестве с компанией **Wargaming**. Все вместе они займутся развитием Total War, а недавно образованная **Wargaming Alliance** выпустит условно-бесплатную стратегию **Total War: Arena**.

Будущее знаменитой стратегической серии немного прояснилось. Поэтому мы решили вспомнить ее прошлое.

ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА была простой, зато все было под боком

ЭРА СПРАЙТОВЫХ САМУРАЕВ

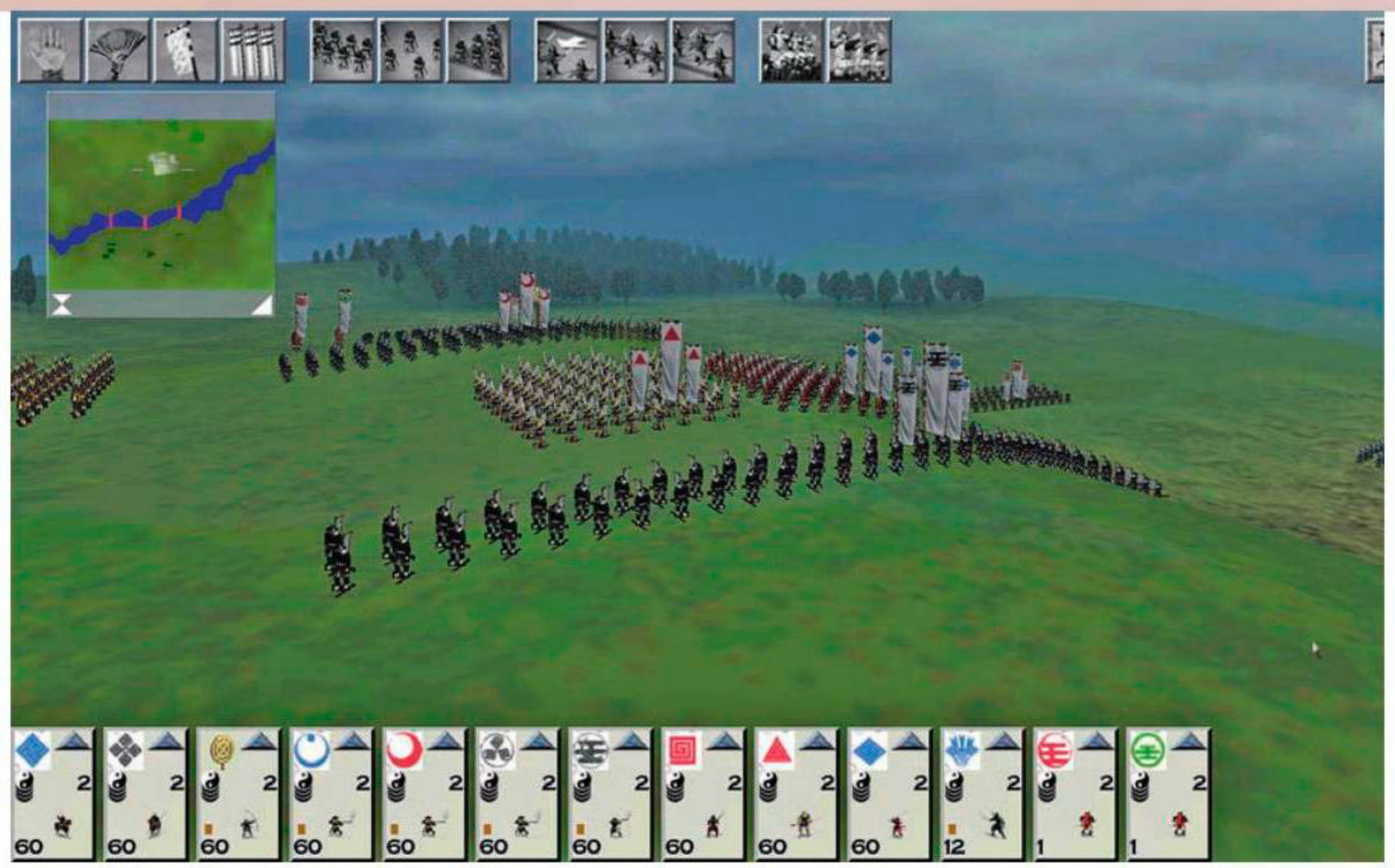
В июне 2000 года вышла первая часть франшизы – **Shogun: Total War**. В качестве сеттинга разработчики выбрали феодальную Японию периода гражданских войн Сэнгоку Дзидай («Эпоха воюющих провинций»). В то время Япония была поделена на провинции, во главе которых стояли местные феодалы (даймё). Они вероломно захватывали соседние территории, устраивали перевороты и заговоры.

События Shogun: Total War начинаются в самый разгар войны, в 1530 году. Игроку предлагали на выбор семь самурайских кланов, обладающих своими уникальными юнитами и особенностями. Подобно Оде Нобунаге, игрок должен за сто лет (1530–1630) прекратить междоусобные войны, объединить страну и стать полноправным военным лидером – сёгуном.

Каким образом? Нужно лишь захватить соседние земли, удержать дружественные провинции и нанять побольше убийц и шпионов. При идеальном раскладе можно избежать изматывающих сражений, подослав к неприятелю ниндзя или обворожительную гейшу, которая при достаточной доле успеха устранит вражеского генерала и даже даймё!

После этого захват провинции станет легкой задачей: войска противника окажутся деморализованы из-за отсутствия опытного и прославленного командира.

Битвы битвами, но большую часть времени игроку предстоит разбираться с глобальной картой. Поселе-



ПРАВИЛЬНОЕ
построение войск –
первый шаг к победе

В ПЛАНЕ ГРАФИКИ
все осталось
на том же уровне

ния сами не построятся, рисовые поля без ваших понуканий никто не засеет, а лояльность крестьян не станет высокой только благодаря самоотверженным подвигам на поле боя. Плохие урожаи и высокие налоги быстро понизят лояльность населения, вызвав бунты, которые нужно остановить, забыв про все остальное.

Другой неотъемлемой частью серии Total War стали привязанные к определенным датам исторические события. Например, в 1545 году к игроку в гости пожалуют хитрые и предприимчивые португальцы. Подружившись с ними, вы получите огнестрельное оружие и прочие преимущества вроде развитой торговли на протяжении многих лет. Но не все так гладко, ведь на португальских кораблях есть священники, которые непременно начнут насаждать в стране христианство, тем самым вызвав гнев буддистов. Массовые волнения на почве религии тоже могут привести к бунтам, так что игроку предстояло внимательно следить за ситуацией и пресекать беспорядки на религиозной почве в зародыше.

Любители масштабных битв всегда могли найти развлечение по душе: в игре был богатый раздел исторических сражений. Кроме того, показать миру свои полководческие навыки можно было и в многопользовательских баталиях.

Shogun: Total War стала великолепной и значимой стратегией, тем более для команды, что над стратегиями раньше не работала. Игра получила похвальные отзывы от игроков и высокие оценки от критиков, а дополнение не заставило себя долго ждать. **The Mongol Invasion** вышло спустя год и задало игрокам интересный вопрос: «А что, если бы?» Что, если бы монголы все-таки добрались до Японии и завоевали ее в 1274 году?

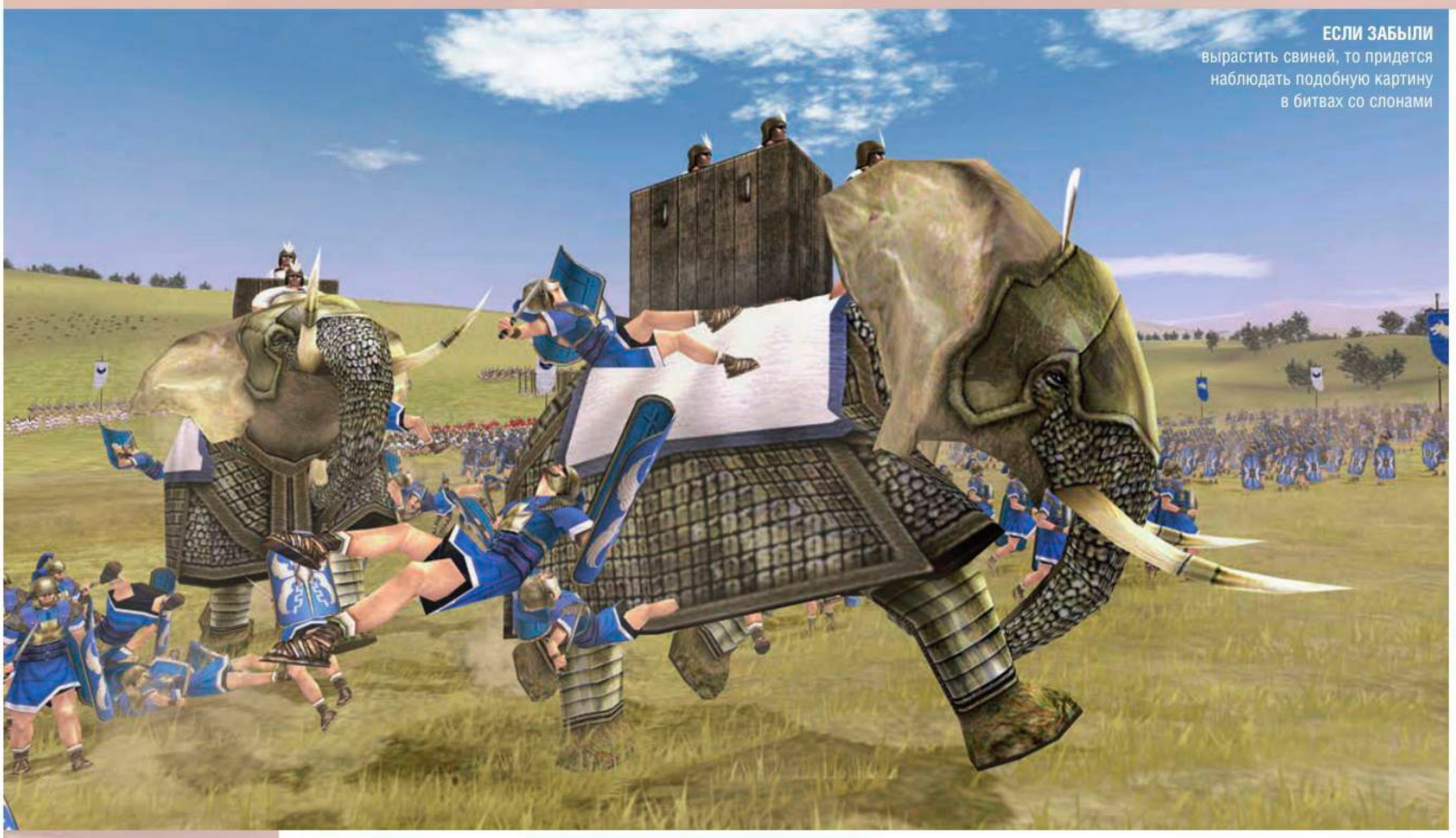
Дело в том, что хан Хубилай несколько раз намеревался наведаться в Японию, но его попытки заканчивались грандиозным фиаско. Отослав часть войск в 1274 году, Хубилай был уверен, что захватит Японию. Но войскам хана помешал сильнейший шторм, уничтоживший больше половины флотилии, а вместе с ней разрушивший и планы хана по захвату Страны восходящего солнца. В Японии спасительный шторм назвали «камикадзе» (божественный ветер).

Новая кампания оказалась чуть ли не на порядок сложнее основной игры. На выбор игроку дали две стороны – орду хана и клан Ходзё. События в дополнении развиваются в XIII веке, никаких монахов-воинов, отрядов с аркебузами (порох появится в Японии через триста лет) и многих других юнитов здесь попросту нет, поэтому пришлось адаптироваться под новые условия с нуля.

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

В 2002 году с рисовых полей Японии мы перенеслись в средневековую Европу. **Medieval 2: Total War** предложила игроку сразу три временных периода Средневековья – раннего (1087 год), среднего (1205 год) и высокого (1321 год). От крестовых походов и гонений язычников до кровопролитной Столетней войны!

ВОТ ТАК ВЫГЛЯДЕЛИ
первые бои в серии



ЕСЛИ ЗАБЫЛИ
вырастить свиней, то придется наблюдать подобную картину в битвах со слонами

ХОЧЕШЬ НЕ ХОЧЕШЬ,
а в гражданскую войну против римских домов все равно придется вступить

ХОТЬ ВСЕ ЮНИТЫ
и на одно лицо, но где еще можно увидеть столь обширный набор варварских племен?

Механика почти не изменилась, зато увеличился размер карты и количество доступных наций: Византийская империя, Египет, Священная Римская империя, Англия и, конечно же, Русь! Спустя полгода вышло масштабное дополнение **Viking Invasion**, добавившее кампанию, которая целиком охватывает период норманнской экспансии (793–1066) в Британию.

К британским фракциям были добавлены пикты, ирландцы и, само собой, викинги. За последних мы совершали набеги на Англию, пока окончательно не захватили острова, подобно Вильгельму Завоевателю. К недостаткам **Medieval: Total War** можно причислить разве что устаревшую графику. В 2004 году двухмерные спрайты юнитов выглядели уже неубедительно: сказывалось их низкое разрешение, из-за которого ожесточенные сражения иногда превращались в непонятную кашу.

К счастью, вскоре Creative Assembly взялась за разработку нового движка и следующей части Total War.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

В 2004 году появилась **Rome: Total War**. Античные времена, великий Рим, эпоха Цезаря и Клеопатры. Разработчики полностью разобрали геймплей, улучшили каждую его деталь и собрали обратно. Новый движок, трехмерная карта и юниты, а также полная поддержка современных (на тот момент) технологий. Изобретательнее стала дипломатия – за картой приходилось сидеть куда дольше. Впрочем, это было интересно, жаловаться грех.

Сражения стали поистине масштабными: на одной карте порой сходились до нескольких тысяч юнитов. Появились такие экзотические боевые единицы, как слоны, горящие свиньи (против слонов), друиды и своры хорошо натренированных собак.

Но больше всего Rome впечатляла размахом. Шесть сторон с более чем двадцатью фракциями на выбор! Цель игры за одну из римских фракций – захватить как минимум пятьдесят провинций и стать верховным правителем Рима. Можно еще раз пройти кампанию за другой римский дом, но зачем? Почему бы в следующий раз не сыграть за галльские племена и без всяких Астериксов с Обеликсами низвергнуть Римскую империю? Не менее интересна и кампания за египтян, в которой вы постепенно захватывали всю Северную Африку и ближайшие восточные страны.

А РУКА ТЕПЕРЬ
все чаще стремится к кнопке «сделать скриншот»

Rome многое требовала от компьютера – мощный процессор для обсчета огромного количества юнитов, не самую дешевую видеокарту и приличный объем памяти. К недостаткам игры можно причислить и слабые вступительные миссии за любую из римских фракций, особенно за дом Юлиев. Первый десяток часов игроки тратили на редкие стычки с галлами и мятежниками и начальные шаги по отстройке собственной империи. В отличие от прошлых частей серии, Rome долго раскачивалась.

Вплоть до 2006 года Creative Assembly активно поддерживала игру патчами и аддонами. Дополнение **Barbarian Invasion** развило варварскую тему и добавило ночные сражения. Аддон **Alexander** казался интересным, но получил сдержанные отзывы как от критиков, так и от поклонников серии. К недостаткам отнесли вторичную и линейную кампанию, повествующую о завоеваниях Александра Македонского. Критиковали и ограничение по времени, всего сто ходов, и клонированные юниты восточных фракций.

В 2006-м на усовершенствованном движке от Rome вышла **Medieval 2: Total War** – первое номерное продолжение. Ситуация с Medieval 2 почти аналогична той, что сложилась с первой частью в 2002 году. Серьезных изменений в геймплейном плане не произошло, но во всем остальном это была великолепная игра.

Доспехи рыцарей теперь покрывались кровью поверженных врагов и грязью от долгих пеших прогулок. Управление территориями и экономика остались на прежнем уровне, но, по сравнению с Rome, авторы уделили серьезное внимание религиозным делам. Если игрок выбрал католическое государство, то он во всем должен слушаться церкви, иначе беды не миновать. Не помирились с соседним государством, не пошли в крестовый поход и отказались строить церкви? Получите святую инквизицию на пороге, отлучение от церкви и клеймо презренного еретика! Никуда не делась и вездесущая охота на ведьм.

Временной период начинается с раннего Средневековья и заканчивается эпохой Возрождения и открытием Нового Света. Каждую фракцию доработали и создали массу юнитов, отличающихся друг от друга в том числе и внешне. В этом плане особенно радует кампания за Русь со столицей в Новгороде. Разработчики уделили достойное внимание проработке юнитов, однако не обошлось и без откровенных ляпов. Казахов они перепутали с казаками, а генератор случайных имен выдавал порой шокирующие варианты: Черт Козлов, Козел из Бобруйска, Шуба и даже Урод. Беда!

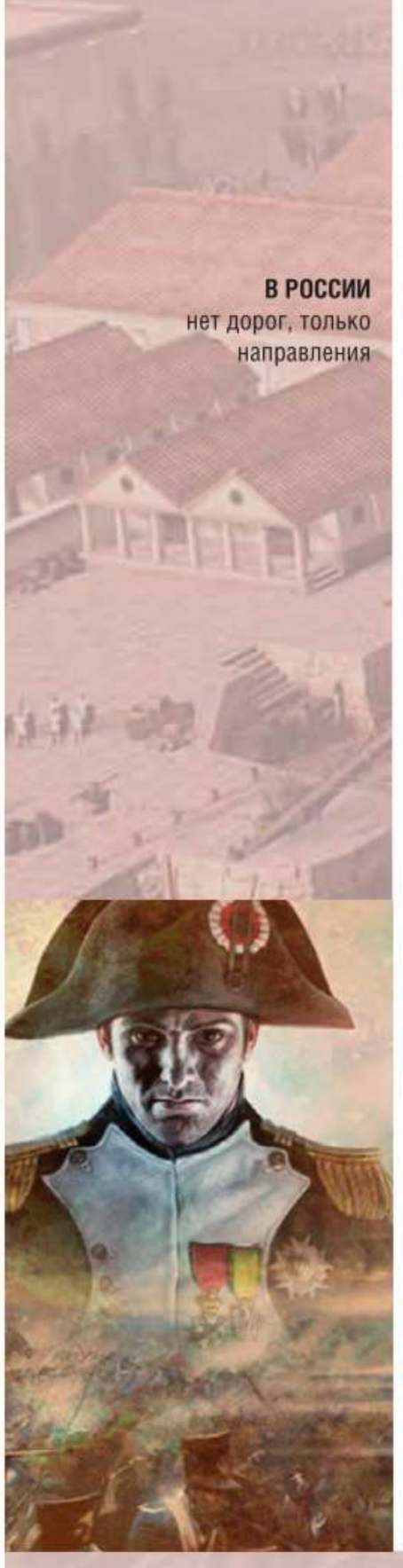
ТЕВТОНСКИЙ ОРДЕН
идет к вам в гости

В 2007-м появился аддон **Kingdoms**. Масштабное дополнение добавило в игру сразу четыре весьма обширных кампании, в том числе завоевание Америки испанцами и ранние крестовые походы. Изюминкой дополнения стали новые фракции вроде империи ацтеков, цивилизации майя и даже племен североамериканских индейцев.

НА СУШЕ И НА МОРЕ

В течение трех лет Creative Assembly работала над новым движком, Warscape, и следующей частью серии. В 2009 году появилась **Empire: Total War**. Теперь разработчики решили охватить разом весь XVII век – век

И СРАЗУ вспоминается Айвазовский



В РОССИИ
нет дорог, только направления

непрекращающихся войн, колонизации новых земель и гонки вооружений. От реформ Петра I и основания Санкт-Петербурга до Войны за независимость в США и начала Великой французской революции. Просторы отныне не ограничивались одной лишь Европой и маленьким кусочком Азии. Границы азиатских стран простирались вплоть до Китая, а от Европы спокойно можно было отплыть в сторону Карибского моря и Северной Америки.

Пожалуй, главным нововведением для серии стали эпические морские сражения. Громыхали корабельные пушки, в щепки разлетались палубы и мачты, звенели абордажные сабли, приближая неминуемую победу. Раньше бои на море проходили в автоматическом режиме и самым непредсказуемым образом. Это особенно серьезно сказывалось в Rome: Total War: часто приходилось бороздить просторы Средиземного моря и отбиваться от наглых посягательств на флотилию игрока.

К сожалению, сама игра получилась местами спорной. Первым делом сократилось количество доступных игроку фракций. Их было одиннадцать. При этом разработчики не руководствовались золотым правилом «лучше качество, чем количество» и подарили всем фракциям одинаковую линейку юнитов, отличающуюся только цветом и несколькими дополнительными войсками, уникальными для каждой нации. Это было допустимо во времена первого Shogun, но в 2009 году выглядело странно. На старте игра поражала обилием багов, часть которых позже поправили патчами. Тем не менее интеллект вражеских войск до сих пор иногда выкидывает забавные фортели. Например, застревает в стенах или отказывается помогать вам в битве (если речь идет о подкреплении).

Куцую территорию Северной Америки позже удалось расширить и доделать при помощи загружаемого дополнения **The Warpath Campaign**. Список наций пополнился пятью индейскими племенами, а основная кампания рассказала о сражениях индейцев с колонизаторами.

В 2010 году на прилавках появилась **Napoleon: Total War** – самостоятельная игра, а не очередное дополнение, как изначально решили некоторые игроки. События охватывали период наполеоновских войн (1796–1812). С большим опасением поклонники ждали, что повторится история со злосчастным дополнением Alexander для Rome: Total War. Опасения были не напрасны: кампания оказалась линейной, хоть и не загнанной в столь жесткие рамки, как в Alexander.

Количество фракций сократилось, теперь сыграть можно было за Францию, Австрию, Российскую империю, Британскую империю и королевство Пруссия. В целом, несмотря на серьезные ограничения и сильную привязанность Napoleon: Total War к исторической канве, игра оказалась большой работой над ошибками Empire. Помимо очевидного обновления графического движка, изменению и улучшению подверглись интеллект противника, морские сражения, дипломатические

SHOGUN 2
до сих пор поражает качеством графики

и экономические составляющие. Наконец-то климатические особенности стали влиять на ваши отряды – в особенности сильный холод.

Впервые в серии появился сквозной сюжет, грамотно проложенный по всем важным военным кампаниям Наполеона Бонапарта. Для Napoleon: Total War вышла, наверное, самая интересная любительская модификация – The Great War. Она перенесла игроков на поля сражений Первой мировой.

ДУБЛЬ ДВА

Последние две части серии окунули нас в эпические баталии во многих уголках земного шара. Запах пороха и морские бои уже стали обыденным делом в Total War, поэтому нужно было двигаться вперед. Вот только куда? С одной стороны, впереди маячили две отлично изученные мировые войны, и явно напрашивалась отдельная игра про Гражданскую войну в США. С другой стороны, та же Вторая мировая уже набила оскомину в шутерах, к тому же фанаты годами просили вернуть серию к истокам.

И разработчики прислушались к поклонникам! Для многих Total War всегда была серией, где основным оружием считался меч, а не мушкет или пулемет.

В 2011 году увидела свет великолепная **Shogun 2: Total War** – пожалуй, лучшая часть серии Total War за последние шесть лет. Авторы не стали изобретать велосипед и попросту улучшили все, за что мы любили оригинал. Вновь мы погрузились в мир «Эпохи воюющих провинций», а количество кланов увеличилось с семи до двенадцати.

Улучшенная версия движка Warscape рисовала умопомрачительно эпичные битвы. Бывалые игроки заметили и усовершенствованный интеллект, и проработанную дипломатию (теперь прижатая к стенке фракция скорее сдастся, чем будет воевать до последнего), и доработанные морские бои.

Shogun 2: Total War также стала первой частью серии, где юниты теряют конечности и фонтанируют кровью во время сражений. Вот только за жестокость нужно заплатить, ведь ужасы войны превратились в платное дополнение. Из других аддонов стоит отметить кампанию **Rise of the Samurai**, повествующую о расцвете самурайства за четыреста лет до междоусобных войн.

Однако основной интерес для любого фаната серии представляет масштабный и не зависимый от основной игры аддон **Fall of the Samurai**, вышедший в 2012 году. Дополнение охватывает период бакумацу (яп. – конец сёгуната) и гражданскую войну Босин.

Гражданская война началась после того, как в июле 1853 года американский командор Перри приплыл к берегам Японии и потребовал прекратить многовековую изоляцию страны и начать совместные торговые отношения. В 1854 году стороны заключили соответствующий договор. На протяжении десяти лет в стране копилась ненависть к иностранцам и очевидным переменам, и в 1868-м в Японии началась битва между проимператорскими силами и сторонниками сёгуната.

Никогда еще серия Total War не подходила так близко к XX веку: в кадре появились автоматическое огнестрельное оружие, железные дороги и даже пароходы.

Но поклонники ждали продолжение Rome со времен Empire, заваливая почтовые ящики Creative Assembly просьбами и организуя петиции. И в 2013 году вышла долгожданная **Total War: Rome 2**, но встретили игру прохладно. Rome 2 стала если не самой провальной частью, то самой неоднозначной точно.

В минусы продолжения записали отвратительный интеллект противников, мизерное количество доступных фракций (дополнительные пришлось докупать отдельно) и плохую оптимизацию даже на мощных компьютерах. По сравнению с Shogun 2 новая игра стала шагом назад.

ПОСТОЯННО ХОЧЕТСЯ
пролететь над полем брани, внимательно наблюдая за отдельными схватками

TOTAL WAR: WARHAMMER стала первой игрой в серии, где появились летающие юниты

ОСОБЫЙ ИНТЕРЕС вызывает фракция саксов и предки викингов – геты, юты и даны

К счастью, сейчас Rome 2 совершенно другая. Ее доделывали на протяжении нескольких лет, выпустили семнадцать больших патчей, которые исправили большинство недоработок. Однако первое впечатление уже не позволит игре стать культовой, как первой части.

НОВЫЙ ВИТОК РАЗВИТИЯ

Пока одна часть студии доводила Rome 2 до ума, вторая занималась разработкой атмосферного экшена **Alien: Isolation**. Казалось, серия Total War зашла в тупик, но в сентябре 2014 года анонсировали **Total War: Attila**. Игра стала своеобразной работой над ошибками Rome 2 и духовным наследником аддона Barbarian Invasion. Загвоздка состояла в том, что Attila позиционировалась как самостоятельная игра, хотя контента в ней было очень мало. Все это вызвало недовольство поклонников, но в итоге игру встретили все-таки хорошо. На данный момент Total War: Attila – последняя историческая игра серии.

В мае 2016 года на прилавках появилась **Total War: Warhammer**, основанная на популярной вселенной Warhammer Fantasy. Маленькие фигурки из популярной настольной игры перекочевали в виртуальный мир. Разработчикам удалось разобраться в новом для себя сеттинге, сохранив главные особенности серии Total War.

Бывалый поклонник серии почувствует себя как дома: перед нами старый добрый Total War, только с дварфами, вампирами и зеленокожими. Над игрой все еще продолжают работать, скоро, например, выйдет дополнение с фракцией лесных эльфов.

■■■

Теперь же на повестке дня **Total War: Arena**. Командная многопользовательская условно-бесплатная стратегия. В качестве сеттинга разработчики выбрали эпоху Rome, однако не отрицают, что со временем появятся и другие временные периоды и фракции. Как знать, может, через несколько лет мы сможем устроить эпические баталии за Русь и Орду?

Вся надежда на трио **Creative Assembly**, **SEGA** и **Wargaming**. ■

ГЛАВА WARGAMING ALLIANCE О TOTAL WAR: ARENA

Узнав, что подразделение Wargaming займется изданием новой игры в культовой серии, мы связались с главой Wargaming Alliance Владимиром Макарычевым и задали пару вопросов о судьбе Total War: Arena.

Какое-то время Total War: Arena уже провела в стадии тестирования. Что нас ждет после запуска?

Владимир МАКАРЫЧЕВ: Вас ждет много изменений как по контенту, так и по функционалу. Получив поддержку Wargaming, студия Creative Assembly смогла сдвинуть релиз и сосредоточилась на доработке игры. Должен признаться, что в какой-то момент нам даже пришлось немного ограничить желания разработчиков, так как мы не можем отложить запуск игры на год или два. Поэтому да, вас ждет много изменений. Та игра, которая выйдет в открытое бета-тестирование, и то, что вы видели прежде, – две разные Total War: Arena.

Какая роль у вашей компании в разработке? И чем заняты SEGA и Creative Assembly?

Владимир МАКАРЫЧЕВ: Роль Wargaming – поделиться нашими знаниями и опытом, полученными за годы работы над условно-бесплатными играми. За игровой процесс отвечают профессионалы из Creative Assembly, они занимаются созданием подобных игр уже пятнадцать лет. Мы даем советы по поводу монетизации и экономики, помогаем развивать киберспортивный элемент, вместе с разработчиками придумываем региональные особенности, без которых игру попросту не запустить в некоторых странах.

Кроме того, наши региональные офисы вместе с глобальной издательской командой обеспечат Total War: Arena профессиональным маркетингом и поддержкой сообщества в любом регионе мира. А еще игра с момента своего запуска получит доступ к более чем стомиллионному глобальному сообществу игроков Wargaming.

Роль SEGA и самой Creative Assembly, как я уже отметил ранее, – создание одной из лучших условно-бесплатных стратегий в мире. Также издатель и разработчики будут участвовать в продвижении проекта. ■

ДЕШЕВЛЕ НЕКУДА

Бюджетный игровой ноутбук Acer Aspire E15

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, TN, 1920x1080, глянец
- **Процессор:** Intel Core i5-6200U (2 ядра, 2,3–2,8 ГГц)
- **Память:** 6 ГБ DDR4
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 520 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 950M (2 ГБ DDR3)
- **Твердотельный накопитель:** 96 ГБ
- **Жесткий диск:** 500 ГБ, 5400 об/мин
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0 + LE, LAN
- **Разъемы:** HDMI, D-sub (VGA), USB 2.0, 2x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 3,5-джек, LAN, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10
- **Дополнительно:** веб-камера
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания
- **Габариты:** 38,1x25,9x2,4–3 см
- **Вес:** 2,2 кг
- **Цена на август 2016 года:** 57 000 рублей (880 $)

Совсем недавно мы начали искать идеальный ноутбук для работы и игр и сегодня продолжаем нашу тему. В качестве отправной точки мы по-прежнему берем **GTX 950M**, но на этот раз вместо дорогущих IPS-матрицы и топового Core i7 возьмем обычную TN и Core i5 последнего поколения. Одним из самых доступных вариантов с такой конфигурацией оказался **Acer Aspire E15** (E5-575G-50AZ). О нем и расскажем.

Внешний вид

Комплект поставки у ноутбука простой: обычная картонная коробка, блок питания и несколько инструкций. Зато сам компьютер с виду интересен. Для бюджетных пятнашек он совсем небольшой, весит чуть больше двух килограммов, а в толщину едва доходит до трех сантиметров.

И оформлено все здорово – классический прямоугольник с чуть закругленными краями и остро скошенными гранями. Собран корпус из пластика, но оформленного под шлифованный алюминий. Причем текстурировали не только крышку, как обычно, но и нижнюю часть. Приятная мелочь! Понравилось нам и внутреннее оформление. Дисплей обрамляет стандартная пластмассовая полоска, а вот пространство вокруг клавиатуры прикрыто приятным на ощупь металлическим листом.

Качество сборки на хорошем уровне. Экран удерживается парой тугих шарниров, зазоры все ровные, панели не люфтят. Вдобавок на днище расположили небольшую планку, открывающую доступ к слотам памяти, SSD и HDD. При желании можно добраться до системы охлаждения, но тогда придется снять всю нижнюю панель.

Кстати, об охлаждении. Оно тут стандартное – турбина и пара медных пластин, накрывающих процессор и видеочип. Работает набор тихо: под офисной нагрузкой его вообще не слышно, а в играх турбина, хоть и разгоняется, почти не шумит. GPU при этом не прогревается выше 66°C, процессор поднимается всего до 72 °C.

Органы управления

Управление у Aspire E15 классическое – тачпад и клавиатура. Из необычного отметим только клавишу питания, не особо удачно встроенную в правый верхний угол клавиатуры, где обычно располагается **Delete**. В остальном же все практически идеально. Клавиши полноразмерные, сделаны из чуть шершавого пластика и отличаются коротким ходом. Нет претензий и к раскладке: все на своих местах, есть полноценный цифровой блок, а также большие **Enter** и **Shift**. Дополнительное управление – отключение тачпада и беспроводных сетей, регулировки громкости, яркости подсветки и медиаплееров – реализовано через клавишу **Fn**, рядом с левой Windows.

Хорош тут и тачпад. Он очень большой, без проблем обхватывает всю Full HD-матрицу и основатель-

но утоплен в корпус. Естественно, он поддерживает все основные мультитач-жесты. В общем, и в Windows с ним удобно, и поиграть в какую-нибудь **Civilization** или **RimWorld** можно. А вот дисплей оставил двоякое впечатление. С одной стороны, нам не понравилось глянцевое покрытие. Солнце за окном – и панель превращается в зеркало. Однако ни к цветам, ни к углам обзора претензий нет. Это качественная TN-матрица с Full HD-разрешением и неплохим запасом яркости.

На удивление классной в ноутбуке оказалась аудиосистема. В Acer обошлись без громких брендов и просто поставили на днище пару качественных динамиков. Как итог – очень громкий чистый звук с неожиданно хорошо проработанными высокими частотами. Хватает и на сериалы, и на игры, и на фильмы.

Правда, всегда можно подключить внешнюю акустику или гарнитуру. Порт под них объединенный – 3,5-мм джек на правой стороне корпуса. Тут же расположился и один USB 2.0, а также заглушка для DVD-привода, которого в нашей комплектации не оказалось. Все остальные разъемы размещены по левой стороне: пара USB 3.0, один USB 3.1 Type-C, HDMI с D-sub (VGA) и сетевой LAN с откидывающимся язычком. Есть пара беспроводных модулей – Bluetooth и Wi-Fi, причем последний, и это важно, поддерживает сети 5 ГГц.

Железо

А теперь давайте посмотрим на железо. В основе лежит платформа Intel последнего поколения. В центре – процессор Core i5-6200U, довольно простой двухъядерник с частотой до 2,8 ГГц в режиме Turbo Boost 2.0. Конечно, в сложных программах вроде Photoshop или Premiere ему тяжеловато, но с основными задачами Windows он справляется прекрасно, тем более что в Acer его оснастили 6 ГБ DDR 4 и небольшим SSD. И пусть объем у него совсем небольшой – 96 ГБ, – приличной скорости это не отменяет, система грузится очень быстро. Ну а для игр, фотографий и фильмов тут есть классический жесткий диск на 500 ГБ.

И наконец – пара слов о видеокарте. Тут стоит хорошо известная GeForce GTX 950M. В линейке NVIDIA это самая доступная игровая видеокарта, которая, как ни странно, до сих пор способна на очень многое. Если не гнаться за максимальными настройками, то в Full HD можно играть во все современные игры. Нормально идут и **Tom Clancy's The Division**, и **DOOM**, и **Rise of the Tomb Raider**. А уж проекты вроде **War Thunder** ей даются вообще без проблем – можно выкручивать все на максимум, и на выходе будет больше 60 fps.

ВРЕМЯ РАБОТЫ (BATTERY EATER)

Чтение	8 ч 58 мин
Нагрузка	2 ч 50 мин

Как мы и говорили в прошлый раз, ноутбуки на GTX 950M – самый доступный вариант для игр. А сегодня мы убедились, что эта карта прекрасно себя чувствует не только с топовыми Core i7, но и с более доступными Core i5. Если сравнивать напрямую, то производительность в играх падает всего на два-три кадра в секунду, что не особо критично. На фоне многих бюджетных моделей Aspire E15 выглядит очень здорово – отличное качество сборки, мощный аккумулятор (почти девять часов в офисном режиме), качественный дисплей и органы управления. Нам понравилось.

Дмитрий Колганов, Ярослав Гафнер

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	1920x1080	1680x1050
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege		
Low	37	37,5
Medium	30,9	31,1
High	26,3	26,6
Tom Clancy's The Division		
Low	39,2	39,6
Medium	27	28
Hitman		
Low	23,7	25,9
Rise of the Tomb Raider		
Very Low	47,4	52,1
Low	44,9	49,1
Medium	30,6	33,8
War Thunder		
Max	98,5	110
Counter-Strike: Global Offensive		
Very High	90,1	94,4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** IPS, 15,6 дюйма, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-6700HQ (4 ядра, 8 потоков, 2,6–3,5 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарты:** Intel HD Graphics 530, NVIDIA GeForce GTX 1060 (3 ГБ GDDR5)
- **Звук:** Dynaudio, 4x 2 Вт + 3 Вт
- **Система хранения данных:** 240 ГБ NVMe SSD, 1 ТБ HDD
- **Связь:** GbE LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 2x 3,5-мм джек, USB 3.1 Gen. 2 Type-C, 2x USB 3.0, USB 2.0, HDMI 2.0, Mini DisplayPort, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64 bit
- **Дополнительно:** веб-камера (Full HD)
- **Габариты:** 38,3x26x2,9 см
- **Вес:** 2,4 кг (без блока питания)
- **Цена на ноябрь 2016 года:** 110 000 рублей (1700 $)

РАБОЧАЯ ЛОШАДКА

Тестируем сбалансированный ноутбук MSI GE62VR Apache Pro

Сегодня у нас на тестах, наверное, самый интересный ноутбук за последнее время – **MSI GE62VR Apache Pro**. Как утверждает сам производитель, это рабочая лошадка, которая стоит заметно дешевле топовых моделей, но при этом так же легко справляется и с играми, и с рабочими задачами. И знаете, мы с этим согласны.

Упаковка

Поставляется ноутбук просто: коробка, блок питания, инструкции, диски с драйверами и «Антивирусом Касперского». Сам лэптоп – это игровая классика от MSI. Пятнашка толщиной чуть более трех сантиметров и весом около трех килограммов. Внешне все тоже очень прилично: выштамповка на крышке, чуть скошенные грани, красные полоски спереди и сзади, лаконичная надпись «Apache» на задней стороне и светящийся белым логотип MSI Gaming Series. В общем, и не скучно, и в то же время очень спокойно.

А вот материалы подобраны несколько странно. Нижняя часть корпуса собрана из практичного и крепкого пластика. Но крышка и пространство вокруг клавиатуры прикрыты металлическими листами. Выглядят и ощущаются они очень приятно, но вот пачкаются с такой скоростью, что протирать приходится чуть ли не каждый день.

Сложновато организован и доступ к внутренностям. Если в топовых машинах MSI железо, как правило, прикрыто съемной крышкой, то в GE62VR надо снимать все днище. А для этого необходимо выкрутить 14 винтиков, затем вытащить дисковод, открутить еще три винта и при помощи медиатора отщелкнуть дно. Долго, но не смертельно, видели мы и куда более запутанные схемы. Гораздо важнее, что, сняв крышку, можно заменить и оперативную память, и твердотельник, и жесткий диск, и почистить систему охлаждения, которую теперь называют Cooler Boost 4.

Схема у нее привычная. Процессор и видеокарта накрыты медными пластинами, от которых отходят несколько теплопроводных трубок, оканчивающихся на паре турбинных вертушек. Забегая вперед, работает охлаждение эффективно и, самое главное, тихо. В офисном режиме его вообще не слышно, а под нагрузкой шум хоть и есть, однако он низкочастотный и не раздражает. Плюс к этому, если в какой-то игре производительность будет избыточной, через комбинацию **Fn+F7** и систему Shift можно сбить частоты процессора и видеокарты и, соответственно, притормозить вентиляторы. Приятная мелочь.

Управление

С управлением в MSI мудрить не стали. Помимо клавиатуры и тачпада, есть всего три клавиши: питание, принудительный вывод системы охлаждения на полную мощность и переключение профилей клавиатуры.

Последняя тут, без преувеличения, сделана шикарно. Все клавиши полноразмерные, есть цифровой блок, стрелки, большие **Shift** с **Ctrl** и прикольная возможность поменять местами **Windows** и **Fn**. Понятное дело, отлично исполнены и сами клавиши. У них довольно длинный, но при этом тихий ход и отличная RGB-подсветка, которую можно настроить под себя. В программе SteelSeries Engine разрешается задать свой цвет каждой из трех зон, а также полностью переназначить все клавиши и записать на них макросы любой сложности. В общем, все как у взрослых, дорогих клавиатур.

Нормальный у ноутбука и тачпад. Он большой, чуть утоплен в корпус, хорошо очерчен и поддерживает мультитач. Кнопки у него раздельные и расположены снизу. По сути, придраться можно только к одному: саму сенсорную панель зачем-то оформили под шлифованный металл, что, на наш вкус, лишнее. Впрочем, для Windows и на **Civilization VI** или **Divinity: Original Sin** тачпада хватает, а для всего остального все равно надо подключать мышь.

Кстати, раз уж заговорили про подключения, скажем и про порты. Их тут не так чтобы много, но хватает почти на все случаи жизни. Собственно, для периферии есть два USB 3.0, один USB 2.0 и USB 3.1 Type-C (без поддержки Thunderbolt 3). Под мониторы и проекторы имеются HDMI 2.0 и Mini DisplayPort. Для звука заготовлена пара 3,5-мм джеков, ну а для подключения к сети имеется стандартный LAN.

Расположено все довольно удобно. USB есть с обеих сторон, а видеовыходы стоят так, чтобы кабели не закрывали соседние порты. Единственное, не особо удачно стоит LAN-вход – прямо рядом с USB. Когда пытаешься подключить мышку или внешний жесткий диск, почему-то постоянно промахиваешься и тычешь их в сетевой разъем.

Дела технические

Пришло время перейти к технической части, и начнем мы с экрана. Ноутбук можно купить как с Full HD, так и с 4K-матрицей. Причем обе делаются по IPS-технологии. Как показывает старшая модель – не знаем, она нам не досталась, но вот к Full HD-версии у нас никаких претензий. Она матовая, неплохо справляется с внешним светом и показывает практически идеально. Покрывает 83,3% sRGB, а после калибровки ΔE00 составляет 0,42. Простыми словами, на этой машинке можно не только в игры играть, но и профессионально заниматься графикой.

На удивление хорошим оказался звук. Четыре динамика и небольшой сабвуфер (все от Dynaudio) играют очень громко и чисто. Понятно, полноценную акустику они заменить не могут (остро не хватает середины и низов), но на сериалы или не особо динамичные игры их возможностей достаточно. В остальных случаях лучше пользоваться внешними излучателями, тем более что ноутбук без проблем раскачивает 32-омные гарнитуры, нормально звучит с колонками, а для настройки саунда у него есть очень функциональная утилита Nahimic 2. В ней, кроме чисто бытовых эквалайзеров и виртуального суррaунда, есть еще и радар, который указывает, с какой стороны пришел звук.

ВРЕМЯ РАБОТЫ (BATTERY EATER)

Чтение	1 ч 55 мин
Нагрузка	45 мин

Внутри

Естественно, не подкачала MSI и с начинкой. Во главе угла стоит Intel Core i7-6700HQ. Это четырехъядерник на Skylake с поддержкой Hyper-Threading и частотой от 2,6 до 3,5 ГГц. Оперативной памяти (DDR4-2400 МГц) чисто в теории может быть до 32 ГБ, но на практике ноутбук поставляется либо с 12, либо с 16 ГБ.

СОФТ

Как обычно, вместе с ноутбуком MSI поставляет огромное количество софта. В статье мы уже отметили утилиты Shift, SteelSeries Engine 3 и Nahimic 2, а здесь расскажем о еще паре полезных программ. Первая – утилита для работы с сетевыми модулями Killer. Она отвечает за все настройки как LAN, так и Wi-Fi (802.11ac) и позволяет распределять приоритеты между приложениями. То есть, к примеру, если выдать Battlefield 1 весь канал, то во время игры никакой Skype или торрент не повлияют на скорость соединения. Вторая программа – универсальный Dragon Center. В нее встроены системный монитор, отслеживающий частоты и загрузку основных элементов системы, настройка подсветки клавиатуры, а также системный тюнер. В последнем собрано сразу несколько утилит. Во-первых, тут можно запустить технологии USB и Storage Boost, которые слегка увеличивают скорость работы с внешними накопителями. Во-вторых, тут расположены настройки системы Shift. И, в-третьих, здесь разрешают выбрать режим работы вентиляторов. Интересно, что все то же самое доступно и с телефонов на iOS или Android, – для этого надо скачать программу MSI Dragon Dashboard.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	
High	93,7
Very High	91,9
Ultra	82,6
Ultra, MSAA 8x	33
Tom Clancy's The Division	
Medium	
High	66
Maximum	46,7
Mafia III	
Low	
Medium	54,8
High	36,9
Hitman	
Medium	
High	57,8
Ultra, no	55,2
Ultra, SSAO, SMAA	51,3
Rise of the Tomb Raider	
Medium	
High	
Very High	61,2
Very High, SSAA 4x	31,2
Deus Ex: Mankind Divided	
Medium	
High	45,5
Very High	38,8
Ultra	33,4

Есть варианты и по части накопителей. В любом случае это будет связка из SSD (240 ГБ) и HDD (1 ТБ). Но в каких-то модификациях твердотельник может быть обычным (на SATA Rev. 3), в каких-то, как в нашем, работать по PCIe NVMe и выдавать сумасшедшие 2,4 ГБ/с.

Наконец, расскажем о видеокарте. Пока GE62VR поставляется только с GTX 1060. По спецификациям она полностью соответствует настольной версии, причем совпадают даже частоты. В среднем чип работает на 1500 МГц, но иногда берет и 1920 МГц. Память работает на 8400 МГц, но, как и в десктопном мире, GE62VR встречается с чипами на три и шесть ГБ. У нас на тестах была первая версия.

На что она способна? Да на всё. Можно спокойно покупать любую игру, выставлять всё на максимум и играть. Да, не везде будет 60 fps, особо тяжелая и плохо оптимизированная **Mafia III** просаживает компьютер до 30–40 кадров, но это скорее исключение, чем правило, не влияющее на общее впечатление.

●●●

А оно у нас очень хорошее. При цене около 110 000 рублей GE62VR отрабатывает буквально каждый вложенный рубль. У него отличная система управления, хороший набор разъемов, идеальный экран, много полезного софта и очень производительная начинка. В общем, это, пожалуй, самая правильная система на все случаи жизни. ● *Дмитрий Колганов*

БЮДЖЕТНО И ХОРОШО

Тестирование 2.0-акустики SVEN SPS-721

Найти хорошую акустику и по нормальной цене – та еще задача. То звук не дотягивает, то с функционалом беда, то с внешним видом что-то непонятное. Сегодня мы расскажем о модели, в которой избавились почти от всех недостатков и смогли сохранить приятную стоимость. Речь пойдет о **SVEN SPS-721**.

Поставка и подключение

Поставляется она в небольшой коробке, внутри которой мы нашли кабель RCA – 3,5-мм джек, двухметровый акустический провод, пульт ДУ, гарантийный талон и руководство пользователя. Сами колонки выглядят симпатично. Корпус сделан из черного МДФ, лицевая панель прикрыта глянцевым пластиком, а сбоку расположились все разъемы: слот для SD-карт, USB и 3,5-мм джек для наушников.

Собрать и подключить SVEN SPS-721 просто. Нужно всего лишь поставить колонки на стол, прокинуть между ними акустический кабель и подсоединить их к источнику. Звук можно отправить как по проводу, так и по Bluetooth, плюс можно записать музыку на флэшку – USB или SD, – колонки читают MP3, AAC и OGG.

Что касается управления, то на самих колонках есть регулировка громкости, переключатели источников и режимов эквалайзера и управление встроенным проигрывателем. То же самое, но в чуть более удобном виде, продублировано на пульте ДУ. А вот чего акустике не хватает, так это небольшого экрана, на котором показывались бы текущие настройки, – есть только система светодиодов, указывающая на то, какой источник сейчас подключен и какой выбран режим эквалайзера.

Звук

За звук отвечает пара динамиков: 25-мм купольный высокочастотник и 100-мм среднечастотник. С музыкой они справляются на удивление прилично. Смачно озвучивают гитары, отлично передают голос и неплохо басят. Проблемы есть только с избытком высоких частот: в особо эпичных композициях (Two Steps from Hell – Children of the Sun, например, или творчество Epic Score) твиттеры работают на пределе возможностей, и их нужно приглушать.

Что же касается игр и фильмов, то тут у нас вообще нет претензий. В **Battlefield 1** создается полное ощущение, что оказался на поле боя. Оглушающие взрывы, летящие с разных сторон пули – все это достоверно передается и отлично позиционируется. Не подводят колонки и в более спокойных играх, отлично выделяя голоса и музыку.

В общем, свои деньги колонки отрабатывают на сто процентов. При желании можно придраться к немного странному управлению, но в данном случае это лишнее.

Константин Иванов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.0
- **Материал корпуса:** МДФ
- **Мощность:** 2x 25 Вт
- **Частотный диапазон:** 45–25 000 Гц
- **Входы:** 2x RCA
- **Интерфейс подключения:** Bluetooth
- **Дополнительно:** пульт ДУ, кабель RCA – 3,5-мм джек, проигрыватель MP3 (USB и SD)
- **Размеры:** 16x25,5x18 см
- **Общий вес:** 5 кг
- **Цена на ноябрь 2016 года:** 4450 рублей (70 $)

ЖЕЛЕЗНЫЕ ПОДАРКИ

Чем одарить себя и ближних на Новый год

Геймеры, как известно, народ горделивый и трепетный во всем, что касается бездушных железок и игровой периферии, будь то заезженный джойпад или сгоревшая в прошлом десятилетии приставка. В этом материале мы предлагаем девять способов пощекотать собственное эго с помощью подарков самому себе (или кому-нибудь, кого вы любите столь же сильно) на Новый год – от Xbox One S до селфи-дрона.

Xbox One S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **CPU:** AMD Jaguar (8 ядер, 1,75 ГГц)
- **GPU:** AMD Radeon, 1,4 TFLOPS
- **Память:** 8 ГБ DDR3
- **Жесткий диск:** 500 ГБ, 1 ТБ или 2 ТБ
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, S/PDIF, HDMI 2.0a, ИК-порт, LAN
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Ethernet, Bluetooth 4.0
- **Дополнительно:** поддержка HDR и 4K-видео, подставка (продается отдельно)
- **Цена:** от 27 000 рублей

Если бы **Xbox One S** вышла три года назад, это был бы кандидат на покупку номер один в любое время года, а не только из праздничной прихоти. Новую консоль **Microsoft** презентовала на июньской E3 – вместе с таинственной **Project Scorpio**, нацеленной на воспроизведение игр в 4K на 60 кадрах в секунду.

Xbox One S – компактная коробочка-белоснежка с симпатичным дизайном, в плане внешности здорово выигрывающая у оригинала. Обновления, впрочем, не связаны только с уменьшенными габаритами и косметическими добавками. Консоль получила встроенный блок питания, механическую кнопку включения/выключения, HDMI 2.0a вместо HDMI 1.4, а дальность действия геймпада увеличилась в два раза. Контроллер также подружился с Bluetooth и обзавелся текстурированной внутренней поверхностью.

Еще одна особенность облегченной и по делу доработанной версии Xbox One – поддержка 4K-видео (допустим, из Netflix или с YouTube) и дисков Ultra HD Blu-ray. Заявлена и функция HDR, гарантирующая яркую картинку и четкий контраст между темными и светлыми сегментами кадра. Правда, данную технологию должна поддерживать и игра, и телевизор.

Xbox One S – ни в коем случае не сменщица Xbox One. Это промежуточное решение для тех, у кого заваялись лишние 27 000 рублей и ждать Project Scorpio нет сил. В России Xbox One S официально продается с конца октября.

PS4 Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **CPU:** AMD Jaguar (8 ядер, 2,1 ГГц)
- **GPU:** AMD Radeon, 4,2 TFLOPS
- **Память:** 8 ГБ GDDR5 + 1 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Разъемы:** 3x USB 3.1 Gen 1, HDMI 2.0, S/PDIF, LAN
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Ethernet, Bluetooth 4.0
- **Дополнительно:** поддержка HDR и 4K в играх
- **Цена:** 35 000 рублей

Несмотря на все свои плюсы, Xbox One S совсем не 4K-консоль. Ее следует брать за широкие мультимедийные возможности. А для знакомства с 4K-геймингом отлично подойдет **PS4 Pro**.

Очень черный ответ Xbox One S компания **Sony** представила в ходе PlayStation Meeting в начале сентября. Приставку снабдили прокачанным графическим процессором, жестким диском на 1 ТБ, аж тремя USB 3.1 Gen 1, поддержкой HDR (как итог – реалистичный черный цвет и более широкая гамма оттенков). Все доработки перечислять не будем, отметим лишь, что старые игры на новой консоли идут ровно и стабильно, визуально картинка чертовски хороша, а модели персонажей и окружения лучше детализированы.

Однако 4K на PS4 Pro получилось с оговорками. К примеру, владельцам **Rise of the Tomb Raider** предлагают выбрать из трех режимов: 4K/30 fps, 1080p/60 fps или 1080p/30 fps с облагороженной графикой. Выходит, 4K в играх здесь в какой-то степени ловкий рекламный ход. В разрешении 3840x2160 на PS4 Pro скорее предлагают смотреть контент с Netflix – мало кого ведь порадует сбитая до 30 fps кадровая частота в шутерах. Консоль Sony, кстати, не поддерживает диски Ultra HD Blu-ray, в чем проигрывает Xbox One S. Да и DualShock 4 производитель решил не доводить до ума.

Цена вопроса – 35 000 рублей. Не такая уж она высокая, если хотите приобщиться к самым свежим инновациям консольного рынка.

PS VR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** OLED, 5,7 дюйма, 1920x1080 (960x1080 для каждого глаза)
- **Частота обновления:** 90 или 120 Гц, зависит от игры
- **Угол обзора:** 100°
- **Габариты:** примерно 18,7x18,5x27,7 см
- **Вес:** 0,61 кг
- **Цена:** 35 000 рублей

На PS4 Pro, понятное дело, игры для шлема виртуальной реальности PS VR будут работать лучше, чем на оригинальной PS4. Это, к слову, наша третья рекомендация на пост подарка себе любимому под Новый год.

Ранее известные как **Project Morpheus**, очки PS VR оказались на прилавках в октябре. Стоят они 35 тыс. рублей, вдобавок потребуется купить PS Camera и пару PS Move (нужны в некоторых играх), итого – еще восемь или девять тысяч рублей навскидку. Правда, в большинстве проектов все же можно обойтись привычным DualShock 4. Их стоимость вас наверняка разочарует – за хитовую **RIGS: Mechanized Combat League**, к примеру, придется выложить 3700 рублей.

К недостаткам PS VR также относят «морскую болезнь» и сырость технологии, из-за чего шлем порой величают едва ли не «хромоногим чудовищем». Некоторые неудобства при эксплуатации действительно возникают, но не более критичные, чем во время общения с **Oculus Rift** или **HTC Vive**, требующих дорогущих компьютеров.

PS VR на данный момент, наверное, идеальный вариант для знакомства с виртуальной реальностью. Во-первых, у него солидная стартовая линейка игр. Во-вторых, при общем низком качестве графики есть и достойно выглядящие проекты (**EVE: Valkyrie**). В-третьих, имеются отличные мультиплеерные развлечения (**Eagle Flight**). Наконец, в-четвертых, очки просты и удобны в использовании. Неудивительно, что футуристический «головной убор» за первую неделю продаж на родине разошелся тиражом свыше 50 000 копий. Учитывая громадную аудиторию PS4, можно не сомневаться, что PS VR не повторит судьбу предшественников-неудачников из 1990-х.

LG 34UC79G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** IPS
- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек, линейный выход
- **Энергопотребление:** 49 Вт
- **Размеры:** 83x45x28 см (с подставкой)
- **Вес:** 8,6 кг (с подставкой)
- **Цена:** 48 500 рублей

На рынке мониторов, в отличие от бурного сегмента видеокарт, откровения случаются крайне редко, а тренды дряхлеют годами. По-настоящему интересные модели появляются исключительно по праздникам, одна из недавних – **LG 34UC79G**.

Что же в LG 34UC79G примечательного? Во внешнем оформлении вроде бы ничего необычного – ну, изогнутый, ну, широкоформатный (21:9), ну, резкие линии корпуса и подставки, привычное сочетание красных и черных оттенков… Подумаешь! Самое интересное – матрица. Натуральная IPS с прекрасной цветопередачей и максимальными углами обзора (178° по горизонтали и вертикали), при этом отклик всего 1 мс (как у TN), а скорость обновления – 144 Гц.

Запасайтесь хорошей видеокартой (например, GeForce GTX нового поколения), достаточным объемом оперативки и мускулистым процессором, чтобы играть на скорости выше 100 fps. Что важно, LG 34UC79G поддерживает технологию **AMD FreeSync** (аналог **NVIDIA G-Sync**), топчущую ботинком разрывы и дрожание картинки.

Единственное нарекание – разрешения 2560x1080 маловато для 34-дюймового монитора. С другой стороны, модель отлично подходит не только для игр, но и для работы (IPS тому порукой). Вкупе с удобным управлением, полезными фирменными и не очень технологиями, исчерпывающим набором портов и кабелями HDMI и DisplayPort в комплекте LG 34UC79G – один из главных кандидатов на покупку в новогодние праздники.

MSI GeForce GTX 1080 Gaming X

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GP104
- **Количество транзисторов:** 7,2 млрд
- **Техпроцесс:** 16 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2560 шт.
- **Частота графического процессора:** 1708–1847 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5X, 8 ГБ
- **Частота памяти:** 10108 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 160 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 64 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Энерго-потребление:** 180 Вт
- **Цена:** 54 000 рублей

Одна из главных железных революций 2016 года связана с появлением графических ускорителей **NVIDIA** на архитектуре **Pascal**. Во многом Pascal идет по стопам **Maxwell** (не удивляйтесь сниженному энергопотреблению и зашкаливающим скоростям), но делает это с позиций продвинутого 16-нанометрового техпроцесса. Разумеется, есть и пригоршня инноваций – **Fast Sync** (переосмысление **V-Sync**), опция **Ansel** (позволяет делать шикарные скриншоты в играх), эффективное сжатие текстур и другое.

Нам в руки не так давно попали **GeForce GTX 1060**, **1070** и **1080** из серии **MSI Gaming X**, и мы остались весьма довольны этой троицей. Если некуда пристроить 50 000 рублей, но очень хочется (что под Новый год вполне вероятно), хватайте GTX 1080 с 8 ГБ GDDR5X. И лучше сразу две под SLI – такой связке не то что 4K, сам черт не страшен!

Частоты GTX 1080 в версии MSI на порядок выше оригинала, есть пластина жесткости, а за охлаждение отдувает мощная система **Twin Frozr VI** с парой 100-миллиметровых вентиляторов и шестью тепловыми трубками. В одиночку GTX 1080 проседает на 4K, однако без проблем справляется с QHD и даже не напрягается на Full HD. Если же возможности вашей системы ограничены 1920x1080, лучше потратиться на GTX 1060 или 1070. Не спорим, 4K-гейминг – дьявольски затратное увлечение.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** TN, 24 дюйма, 1920x1080
- **Частота развертки:** 180 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170°/160° по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DisplayPort 1.2, HDMI 1.4, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек
- **Энерго-потребление:** 65 Вт
- **Вес:** 6,6 кг
- **Цена:** от 35 500 рублей

ASUS ROG Swift PG248Q

Еще один монитор, которым можно здорово себя обрадовать во время январского безделья, – это **ASUS ROG Swift PG248Q**, принадлежащий к брутальной серии **Republic of Gamers**. У него две особенности – сверхъестественная частота обновления (180 Гц!) и поддержка NVDIA G-Sync.

А вот внешне модель проста, хотя с офисной ее определенно не спутаешь: практичный пластик, широкие рамки, рубленые грани и мягкая подсветка подставки. По умолчанию эта Full HD-панель работает на скорости 144 Гц, а в разогнанном режиме берет планку в 180 Гц (при подключении через DisplayPort 1.2). Фантастический задел для шутеров и прочих динамичных игр!

PG248Q – киберспортивная штуковина (недаром же это официальный монитор **The International 2016** по **Dota 2**), отсюда – TN-матрица с задержкой в 1 мс и скромными углами обзора. С другой стороны, ASUS реализовала массу функций, слегка облегчающих нашу жизнь, – вроде отображения перекрестья прицела, счетчика fps или таймера для слежки за временем в стратегиях. Поддерживает PG248Q и модную некогда **NVIDIA 3D Vision 2**, но главное – дружит с технологией G-Sync, успешно борющейся с разрывами изображения.

В эксплуатации PG248Q тоже удобен. По меню легко перемещаться благодаря пятипозиционному джойстику, отрегулировать же монитор вы вольны по углу наклона, высоте и ориентации. Словом, хороший выбор для тех, кто играет часто, а не только по вечерам на выходные.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 5,3 дюйма, 1440x2560, IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 820 (4 ядра, 2,15 ГГц)
- **Графика:** Adreno 530
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 256 ГБ)
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 16 Мп + 8 Мп (вспышка, автофокус, оптическая стабилизация), 8 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц, LTE FDD Band 3/7/20, TDD Band 38/40
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС, Beidou
- **Разъемы:** USB 3.0 Type-C, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2800 мАч
- **Операционная система:** Android 6.0 Marshmallow + LG UX
- **Размеры:** 14,9x7,4x0,8 см
- **Вес:** 159 г
- **Цена:** от 40 500 рублей (624 $, зависит от ретейлера)

LG G5

Если говорить о рынке смартфонов, то **LG** не стесняется удивлять и откровенно ошарашивать, за что компанию и любят. Смартфон **G4** повеселил кожаной панелью, а **G5**, поступивший на прилавки в нынешнем году, – модульной конструкцией. Речь о сменных «аддонах», расширяющих функциональность телефона, будь то «улучшайзер» аудио или лишние 1200 мАч к штатной емкости аккумулятора.

Интересен G5 не только как конструктор. На задней панели, например, закреплена установка из двух мощных камер на 16 и 8 Мп, причем угол обзора второй – невероятные 135°. Корпус, в отличие от предшественника, целиком выполнен из металла, а «начинка» лишний раз подтверждает флагманские амбиции: 4-ядерный **Snapdragon 820** (2,15 ГГц), графический блок **Adreno 530** и 4 ГБ оперативки. Не подкачал и экран – IPS-матрица диагональю 5,3 дюйма и разрешением 1440x2560.

G5 подвело то, что аудитория пока не готова к модульным смартфонам, не предлагающим прямо из коробки максимальную функциональность. Инсайдеры шепчут, что коммерческий провал премиальной трубки стоил корейцам десятки миллионов долларов. Не удивимся, если в случае **G6** производитель откажется от модульности. В РФ сейчас можно купить только упрощенную версию флагмана, **G5 se**, со **Snapdragon 652** и 3 ГБ ОЗУ на борту. За оригинальным G5 придется обращаться в зарубежные магазины. Если достанете и телефон, и аксессуары к нему, гарантированно будет чем удивить друзей. Глядишь, через несколько лет G5 станет такой же антикварной классикой, как странные «аддоны» к консолям **SEGA** из середины девяностых.

Накопители Seagate

Рядом с этим блоком вы не увидите привычных технических характеристик, потому что сейчас мы перечислим сразу несколько моделей дисков **Seagate**, на которые не грех спустить честно заработанное. Начнем с **Backup Plus Ultra Slim**. В стильный металлический корпус упакован 2,5-дюймовый HDD на 1 или 2 ТБ. Как следует из названия, Backup Plus Ultra Slim – крайне тонкие накопители, способные с комфортом разместиться хоть в кармане. Стоимость – от 4500 рублей (70 $).

Пользователям «маков» Seagate адресует алюминиевый **LaCie Porsche Design** емкостью 1–4 ТБ. Цена вопроса – минимум 8000 рублей (120 $).

Есть и специфические модели, ориентированные на профи. К примеру, **LaCie Rugged USB-C** (несмотря на приставку «USB-C» в названии этой модели, предыдущие тоже дружат с передовыми интерфейсами) предназначается для фотографов и операторов. Дело в том, что уж больно он непривередливый – и от дождя защищен, и любое падение переживет. Объем варьируется от 1 до 4 ТБ, стоимость заявлена от 9000 рублей (140 $).

Что до геймеров, то вот, держите: **Game Drive for Xbox**. Компактный накопитель общается с Xbox One и Xbox 360, способен запомнить хоть сотню игр (4 ТБ) и не собирается вас разорять – разве что откусит 6500 рублей (100 $).

В завершение еще одна интересная модель – «слоистый» диск **Seagate Innov8**. Корпус выполнен из алюминия, вместимость аж 8 ТБ. Рассчитан этот кирпич на использование в связке с настольным компьютером. Цена жжется – от 22 500 рублей (350 $).

Все перечисленные – высокоскоростные универсальные диски, не нуждающиеся в кабеле питания. Иначе б мы их и рекомендовать не стали.

SEAGATE
Game Drive
for Xbox

SEAGATE
Innov8

SEAGATE
Backup Plus
Ultra Slim

SEAGATE
LaCie
Rugged
USB-C

AirSelfie

Прошлогоднюю подобную подборку, если помните, мы завершили на квадрокоптере **DJI Phantom 3 Standard**. При немалой стоимости (за 60 000 рублей) у него была существенная проблема: не станешь же с таким снимать что-либо в тесном помещении. А если селфи захочется сделать? Вот вам наш совет – закажите **AirSelfie**.

Kickstarter-кампания, посвященная селфи-дрону, запустилась в ноябре и в считанные дни собрала необходимые 45 000 евро. Предзаказ оценен в 12 500 рублей (179 €), стоимость после массового запуска (намечен на март) составит 19 000 рублей (279 €).

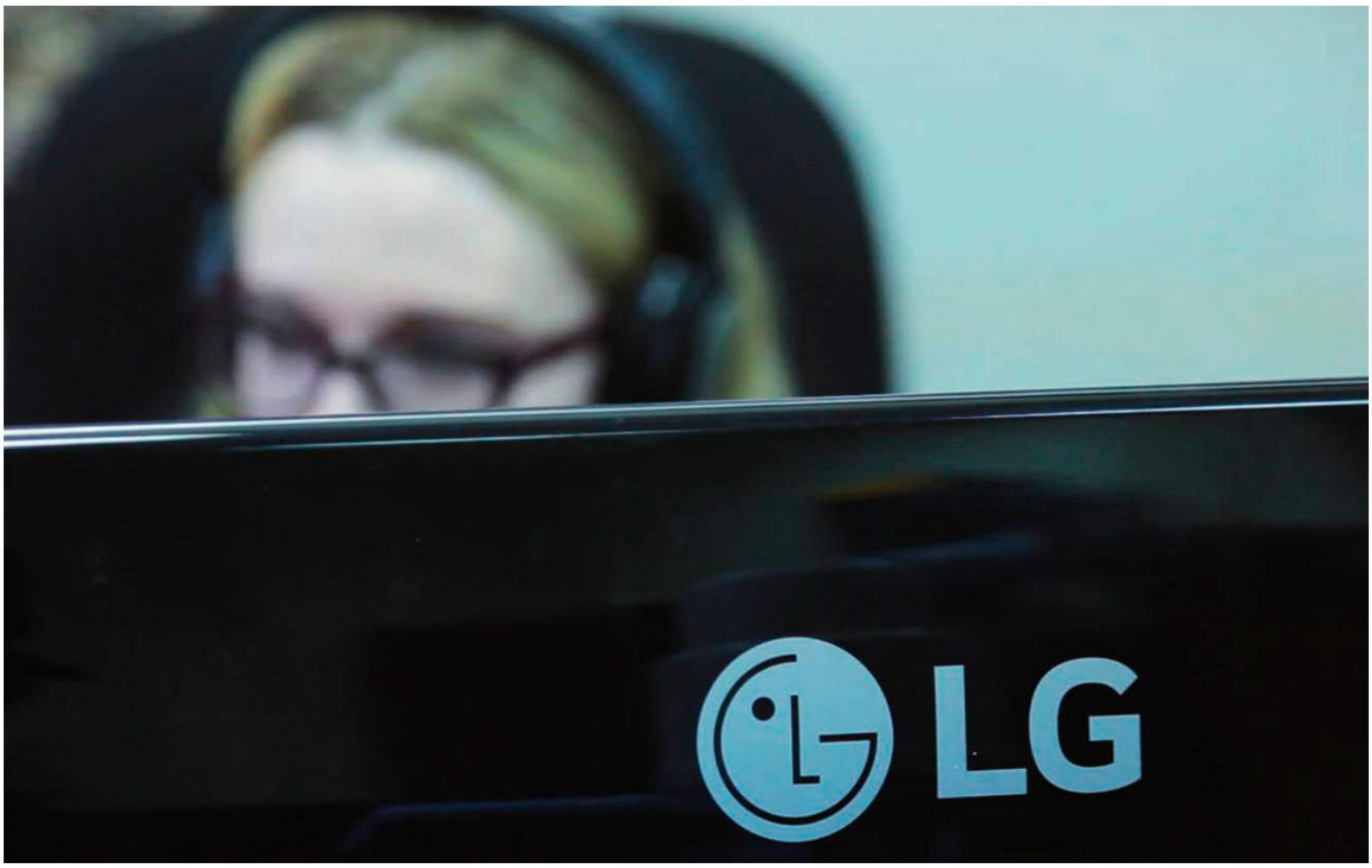
AirSelfie – довольно компактное устройство (6,7x6,4x1 см), и, несмотря на прочный алюминиевый корпус, оно чуть тяжелее пушинки (52 г). По сути, этакий карманный дрон, с помощью которого можно сделать фото с 20-метровой высоты. Квадрокоптер снабжен камерой на 5 Мп, снимки и ролики записываются на карточку micro-SD емкостью 4 ГБ, а аккумулятор номиналом 240 мАч рассчитан на три минуты работы.

Управлять необычной цокотухой можно при помощи приложения на Android- или iOS-устройстве. Дополнительно продается съемный аккумулятор в виде чехла, от которого вы вольны подзарядиться до двадцати раз. Естественно, он не бесплатный – готовьте еще 4500 рублей (62 €). Ну, на Новый год не жалко, разве нет?

● *Ярослав Гафнер*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Камера:** 5 Мп
- **Карта памяти:** micro-SD (4 ГБ)
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Связь:** Wi-Fi
- **Аккумулятор:** 240 мАч
- **Время работы от аккумулятора:** три минуты
- **Максимальная высота полета:** 20 м
- **Размеры:** 6,7x6,4x1 см
- **Вес:** 52 г
- **Цена:** 19 000 рублей (279 €)



ШИРЕ ШАГ И МОНИТОРЫ!

Видеостудия «Игромании» тестирует мониторы UltraWide

Нас ожидает новый виток испытаний широкоформатных мониторов на людях. На этот раз – в видеостудии. Встречаем мониторы серии UltraWide! Соотношение сторон 21:9, яркая IPS-матрица... а некоторые еще и изогнутые, и они сулят нам «небывалый эффект погружения в игры». Впрочем, последнее нам как раз не важно, мы попробуем на них именно работать. Монтировать видео, редактировать тексты – и все остальное, что делают в видеостудии.

РЕБЯТА пока еще не знают, что их ждет

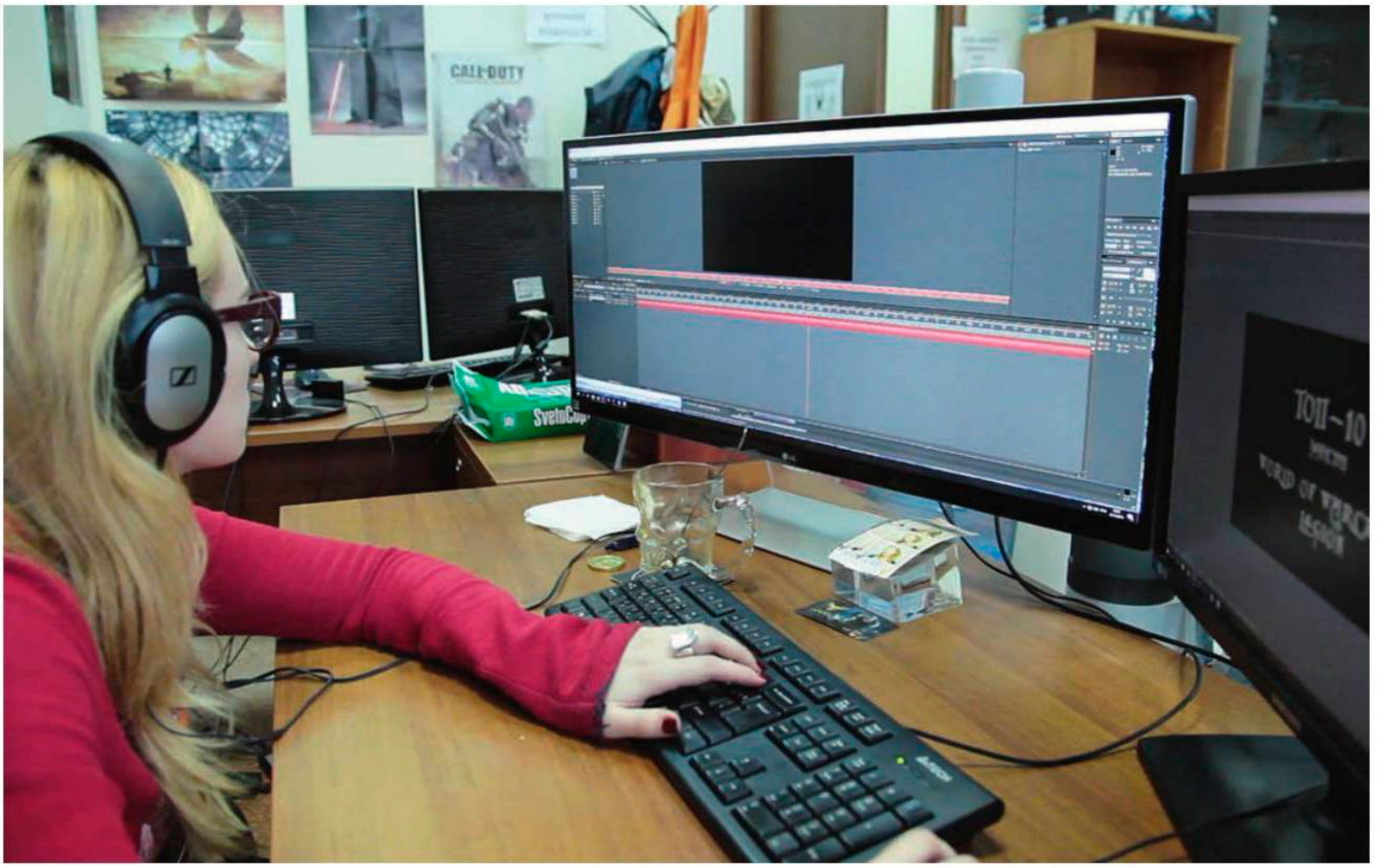
Первые впечатления

Владимир ФЕТИСОВ, контент-редактор: Диагональ 21:9 отлично подходит для работы с двумя, а то и тремя активными окнами одновременно. Очень удобно, плюс буйство красок и сочность картинок такие, что если вдруг вы решили вздремнуть под каким-нибудь унылым роликом на YouTube, у вас ничего не получится, забудьте.

Александра СТРОГАНОВА, режиссер монтажа: Мониторы, которые нам поставили, – огромные, и это здорово! Мы посидели, поработали, но вообще нужно сначала привыкнуть к такому чуду. Привыкнуть, потому что ранее у меня были установлены два монитора под углами и рабочее пространство было уже настроено, а теперь нужно вновь переделать его под себя.

Федор КОКАРЕВ, редактор: Я первое, про что подумал, – это хокку любимого японского поэта Кабаяси Иссы, где ребенок показывает пион: «ВОТ ТАКОЙ!» (*показывает в воздухе громадные размеры пиона*). Вот и монитор «ВОТ ТАКОЙ».

Сайты не оптимизированы под это вообще! Очень смешно заходить на наш сайт на UltraWide-мониторе. Почта – единственное, что прекрасно работает, в ней все шикарно растягивается и масштабируется. Я лично себе поставил такую задачу: за неделю придумать себе рабочий процесс, в котором я буду использовать преимущества этого монитора, а не только удивляться или огорчаться.



Прошел месяц

Владимир ФЕТИСОВ, контент-редактор: (*улыбаясь в бороду, Владимир с шутливой ухмылкой начинает рассказ*) Побродил по сайтам, и бросилось в глаза вот что. Действительно, каждый сайт отлично открывается, но ровно посерединке, а слева и справа области остаются неиспользованными. Жаль, что не все сайты готовы под мониторы такого формата.

А еще поиграл в одну игру. Ну, как поиграл – пришлось снимать видеоряд для нашего материала «10 самых красивых мест в World of Warcraft». И для меня, человека, который ни разу не играл в WoW, было удивительно, зачем вообще нужен такой ролик и что может быть красивого в игре, которой уже больше двенадцати лет, если я не ошибаюсь. Оказывается, действительно может. Порой эти кадры были просто восхитительны. В этом, безусловно, заслуга художников и разработчиков из Blizzard, но также классно проявил себя 4K UltraWide-монитор.

Попробовал кино, и тут ожидания полностью совпали с реальностью. Если мы берем фильм с соотношением кадра 2,39 к 1 (самый популярный стандарт широкоформатного кино), то тут все замечательно: фулскрин, никаких черных полос и действительно выглядит на уровне.

Александра СТРОГАНОВА, режиссер монтажа: На одном широкоформатном мониторе есть дисторсия. При постоянной работе с изображением это тяжеловато, потому как ты просто не видишь, что делаешь.

Если поставить второй монитор 16:9 в комплекте с UltraWide на 34 дюйма и выводить на нем Program Monitor, то, в принципе, нормально. То есть на одной стороне ты видишь, что ты делаешь, на второй стороне ты производишь сам процесс.

Удобно было работать со сценарием, потому что можно не переключаться между мониторами, а расположить рабочее пространство так, что будет видно и сценарий, и монтажку.

УДОБНО НАСТРОЕННЫЙ рабочий стол – залог плодотворного труда

НЕ ВСЕ САЙТЫ одинаково хорошо оптимизированы под такие мониторы

Федор КОКАРЕВ, редактор: Оказалось, что я был не прав. Я, кажется, говорил в прошлый раз, что попробую придумать себе какой-нибудь рабочий процесс… Все произошло гораздо быстрее! Оказалось, что сценарий к видео после интервью весьма удобно делать на широком мониторе, удобнее, чем на двух.

Меж тем неожиданно приятно оказалось работать с широкоформатным монитором во время трансляций в Twitch. Потому как можно отдельно поместить чат, отдельно экран с игрой, и при этом камера будет с выгодным ракурсом захватывать тебя одного.

●●●

Подведем итог. Так сложилось, что в видеостудии мы все работаем на паре мониторов. Простая замена их на пару UltraWide себя не оправдала: слишком большой угол, глаза разбегаются.

Но вот заменить левый монитор на UltraWide, причем не на плоский, а на изогнутый, – идея удачная. На нем выводятся монтажные дорожки, а на правом – превью. Удобно и практично. ●

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

На фоне глобального подорожания компонентов конфигурацию «Дешево и сердито» от даунгрейда спасает лишь одно – заметно подешевевшая видеокарта **ASUS DUAL-RX460-O2G**.

Главный герой системного блока «Накопил!» опять-таки видеокарта. **Gigabyte GV-N105TOC-4GD** с новым видеочипом **NVIDIA GeForce GTX 1050Ti** задает новый уровень производительности в своем ценовом сегменте.

Есть не так много вариантов без жертв уместить приличную видеокарту в бюджет раздела «Смерть тормозам». Один из лучших – **ASUS DUAL-GTX1060-O3G** с GPU NVIDIA **GeForce GTX 1060** и 3 ГБ **GDDR5** на борту.

Видеокарта **Gigabyte GV-N1060WF2OC-6GD** из «Все на максимум» оснащена 6 ГБ видеопамяти и при прочих равных легче переварит тяжелые текстуры. Еще более мощная версия **GTX 1060** доступна в качестве апгрейда – заводские настройки **Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD** поднимают верхнюю планку рабочей частоты до 1847 МГц.

«Займи, но купи!» потерял оверклокерскую жилку вместе с индексом K процессора **Intel Core i7-6700**. Зато рабочая частота видеочипа **ASUS DUAL-GTX1070-O8G** может достигать 1797 МГц в режиме Boost.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2-4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4440 ($68,8)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	900 ($14)
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	5280 ($81,8)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8H/4	1830 ($28,4)
Видеокарта: ASUS Radeon RX 460, DUAL-RX460-O2G (AMD Radeon RX 460, 1224-1244/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	8750 ($135,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3560 ($55,1)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1850 ($28,7)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2080 ($32,2)
Системный блок:	28 690 ($444,1)
Замена ЦП: AMD FX 8320E (Vishera, 8 ядер, Socket AM3+, 3,2-4,0 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3150 ($48,8)
Замена корпусного вентилятора: Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 26,6 дБ)	330 ($5,2)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8H/4	1830 ($28,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1920 ($29,8)
Со всеми наворотами:	35 920 ($556)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1030 ($16)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1400 ($21,7)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2150 ($33,3)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	7620 ($118)
С периферией:	48 120 ($744,8)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	9660 ($149,6)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900-2400 об/мин, 17,8-32,5 дБ)	500 ($7,8)
Материнская плата: ASUS B150-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6860 ($106,2)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSC	3680 ($57)
Видеокарта: Gigabyte GV-N105TOC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 1050Ti, 1316-1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	12 650 ($195,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3560 ($55,1)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1850 ($28,7)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2080 ($32,2)
Системный блок:	40 840 ($632,2)
Замена ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7-3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3470 ($53,8)
Замена кулера: Deepcool Theta 31 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900-2400 об/мин, 18-33 дБ)	270 ($4,2)
Установка SSD: 120 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/120G (SATA Rev. 3, запись – 350 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3270 ($50,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1920 ($29,8)
Со всеми наворотами:	49 770 ($770,4)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1040 ($16,1)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2240 ($34,7)
Колонки: SVEN BF-11 (2.0, 2x 18 Вт, 40-20 000 Гц)	2810 ($43,5)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	8890 ($137,6)
С периферией:	64 750 ($1002,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3-3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 920 ($261,9)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	900 ($14)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170-HD3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8110 ($125,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSC	3680 ($57)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1060-O3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1594-1809/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	15 950 ($246,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3560 ($55,1)
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2470 ($38,3)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3990 ($61,8)
Системный блок:	55 580 ($860,3)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	760 ($11,8)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N1060WF2OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1582-1797/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4000 ($62)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	3110 ($48,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1920 ($29,8)
Со всеми наворотами:	65 370 ($1011,8)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($23,1)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2210 ($34,3)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55-18 000 Гц)	5040 ($78,1)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B2 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	11 250 ($174,2)
С периферией:	85 360 ($1321,2)

Битва за память

Первое время казалось, что **DDR3** дорожает, дабы расчистить плацдарм для **DDR4**, как это бывало со всеми предыдущими стандартами памяти. Но тут и DDR4 начала дорожать, и **SSD**-драйвы вдогонку. А ведь нас еще летом предупреждали, что возросший спрос на память для серверов и мобильных устройств неприятно отразится на PC-юзерах. И то, что играм теперь тоже много оперативки не бывает, лишь усугубляет ситуацию.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 23.11.16, по курсу $1 = 64,61 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	18 360 ($284,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	1660 ($25,7)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 210 ($173,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4220 ($65,4)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060WF2OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1582-1797/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	19 950 ($308,8)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5480 ($84,9)
Корпус: Thermaltake Core V31 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	4790 ($74,2)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3990 ($61,8)
Системный блок:	69 660 ($1078,2)
Замена кулера: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 14-31 дБ)	800 ($12,4)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2570 ($39,8)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750250BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	5670 ($87,8)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620-1847/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	2090 ($32,4)
Со всеми наворотами:	80 790 ($1250,5)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2420 ($37,5)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	3490 ($54,1)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32-20 000 Гц)	5820 ($90,1)
Монитор: BenQ GL2760HE (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	12 540 ($194,1)
С периферией:	105 060 ($1626,1)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,4-4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24080 ($372,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	1660 ($25,7)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 210 ($173,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6790 ($105,1)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607-1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	31 610 ($489,3)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5480 ($84,9)
Корпус: ZALMAN Z11 Plus (ATX, 3x 120 мм, 2x 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио, док-станция для HDD)	5140 ($79,6)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3990 ($61,8)
Системный блок:	89 960 ($1392,4)
Замена ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2720 ($42,1)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6230 ($96,5)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750250BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	5670 ($87,8)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1320 ($20,5)
Со всеми наворотами:	105 900 ($1639,1)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5610 ($86,9)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($91,8)
Колонки: SVEN STREAM MEGA R (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	9600 ($148,6)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	13 410 ($207,6)
С периферией:	140 450 ($2173,9)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	26 800 ($414,8)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 14-31 дБ)	2460 ($38,1)
Материнская плата: ASUS MAXIMUS VIII RANGER (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3400 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	13 260 ($205,3)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6790 ($105,1)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 GameRock, NEB1080T15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1645-1784/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	47 180 ($730,3)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6800 ($105,3)
Корпус: NZXT H440 (ATX, 140 мм, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	8500 ($131,6)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3990 ($61,8)
Системный блок:	115 780 ($1792)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5530 ($85,6)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6230 ($96,5)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2560 ($39,7)
Установка SSD: 500 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750500BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	9870 ($152,8)
Со всеми наворотами:	139 970 ($2166,4)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5610 ($86,9)
Клавиатура: RAZER DeathStalker (проводная, 114 клавиш, подсветка)	6490 ($100,5)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35-25 000 Гц)	9700 ($150,2)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B2 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	16 240 ($251,4)
С периферией:	178 010 ($2755,2)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	133 600 ($2067,8)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 690 ($165,5)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	34 400 ($532,5)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	33 390 ($516,8)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784-1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	122 000 ($1888,3)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	22 200 ($343,7)
Жесткие диски: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	32 840 ($508,3)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($75,1)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	33 460 ($517,9)
Блок питания: Thermaltake Baikal W0431, TP-1500AH5CEG (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	21 500 ($332,8)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	12 990 ($201,1)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7020 ($108,7)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	42 150 ($652,4)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	86 970 ($1346,1)
Со всеми наворотами:	598 060 ($9256,5)

АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ
Не стесняйтесь писать к нам в редакцию. Читать ваши письма всегда крайне занимательно, а отвечать на них еще интереснее.

Почта «Игромании»

РАССКАЖИ этому парню о своем одиночестве

ПИСЬМО №1

Спасают ли игры от одиночества? Ответ я знаю: нет. Но интересно, как спасаются от одиночества в редакции? Сергей ПОПОВ

На мой скромный взгляд, если игры полноценно и не спасают от одиночества, то они уж точно помогают скоротать время. Когда ты увлечен игрой, просто не задумываешься о том, что нужно завести девушку/мужа/кошку/друга (нужное подчеркнуть). Во время игры ты живешь не своей жизнью, и твои личные проблемы отходят на задний план. Да, это не панацея, скорее плацебо. Из той же категории, что и сериалы.

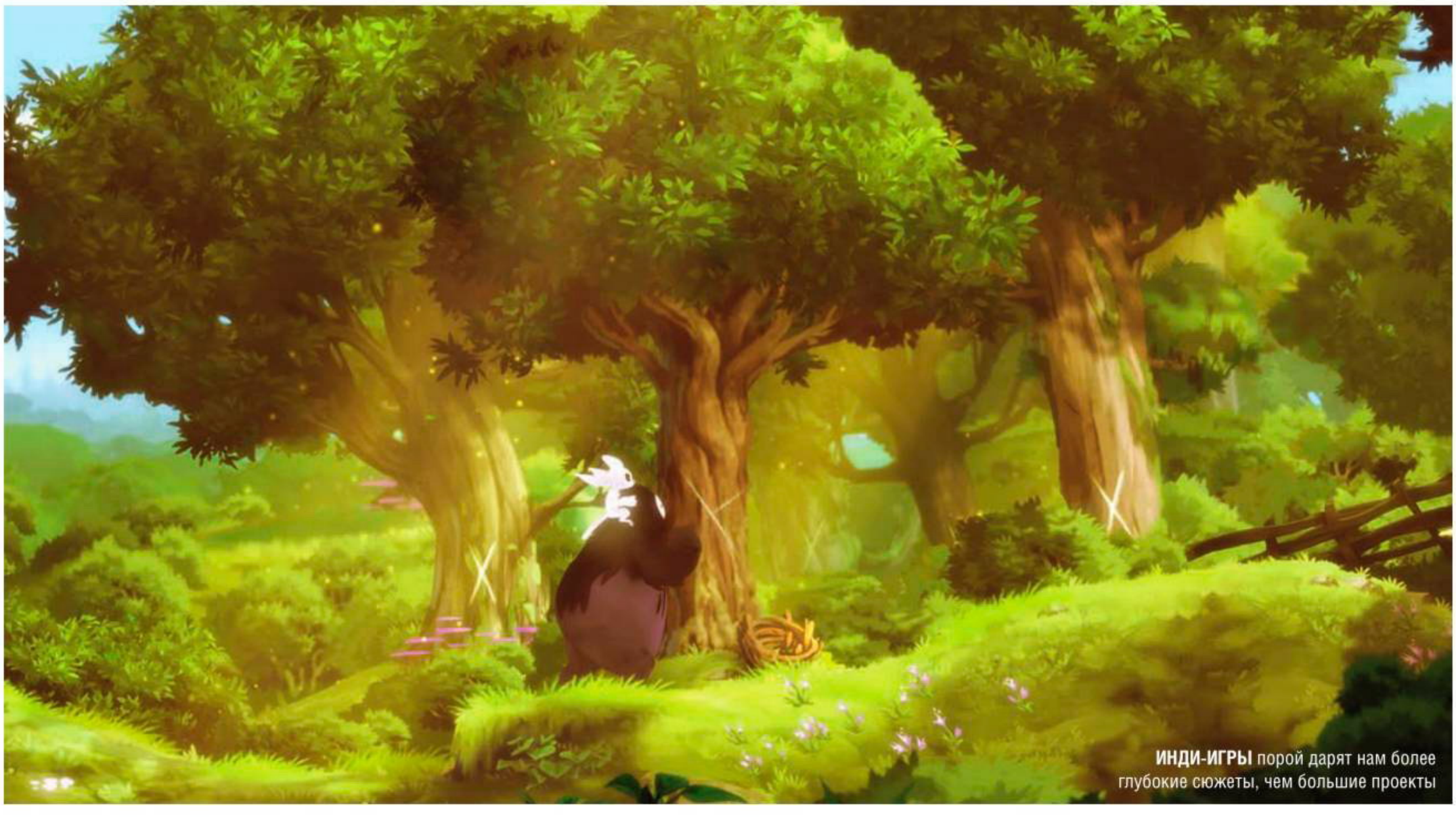
Если говорить о редакции, то у нас нет времени чувствовать себя одинокими. Работа – дом – работа. Иногда даже хочется побыть немного в тишине. А если мы играем в игры, то вовсе не от избытка одиночества. Просто мы их любим. Или сроки сдачи очередной рецензии уже поджимают.

ПИСЬМО №2

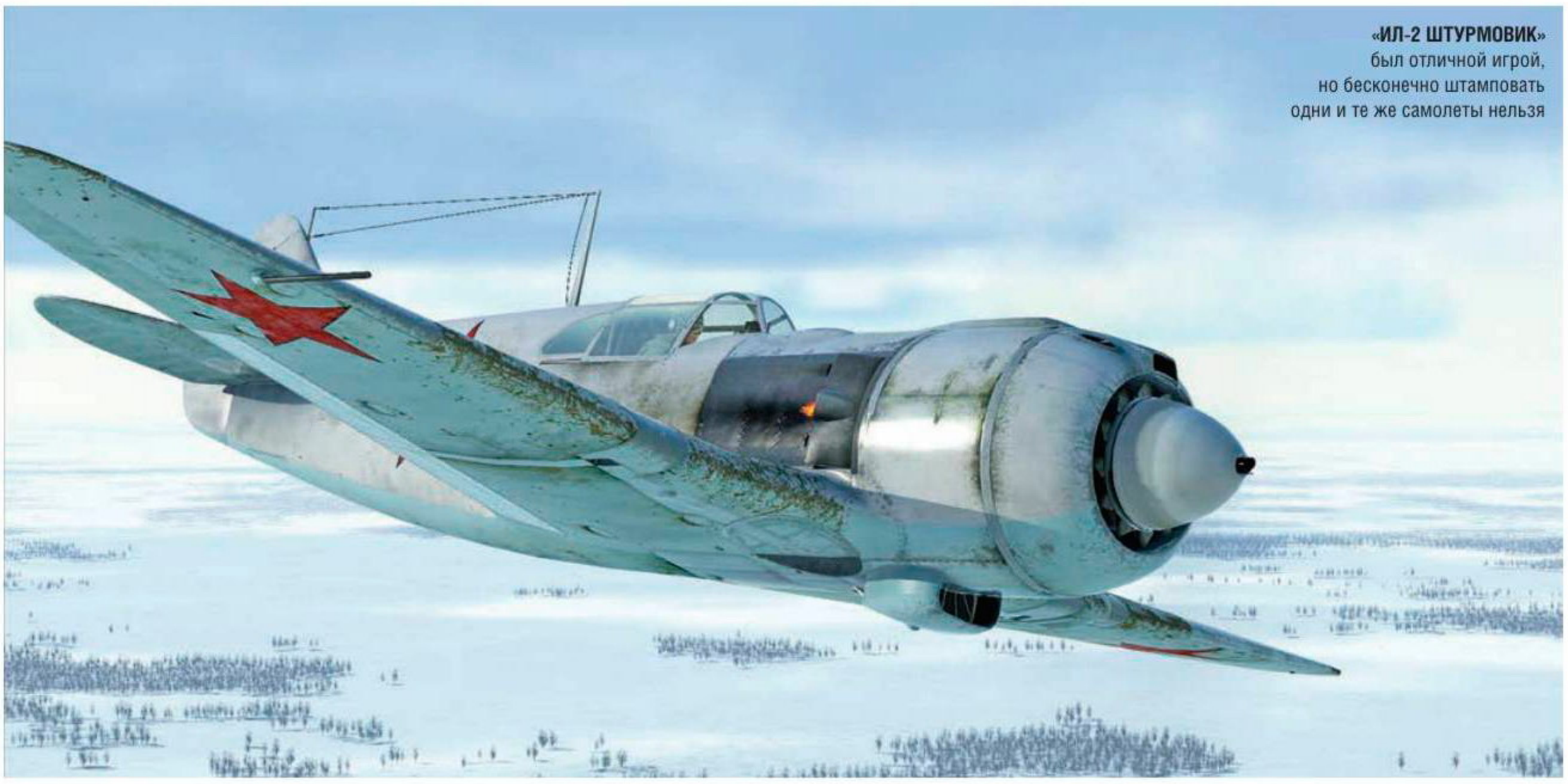
Добрый день, уважаемая «Игромания»! В своих группах вы часто публикуете новости о выходе новых игр от российских разработчиков. Но практически каждая новая отечественная игра – очередная незамысловатая инди-поделка. Неужели наши разработчики разучились делать качественные, хорошие игры? Ведь были же «Корсары», «Ил-2» – проекты, про которые можно с гордостью сказать: «Да, это сделал НАШ человек». Есть ли вообще будущее у российских игр? Зайдем ли мы дальше инди? Кулагин Святослав

К сожалению, в основном сегодня российский игропром действительно не выпускает в свет масштабные проекты. Многие игровые студии закрылись и прекратили свое существование. Но есть и счастливые исключения вроде **Gaijin Entertainment**, о которых почему-то часто забывают. Возможно, такие студии просто слишком успешны и интернациональны, что их уже прекратили воспринимать как отечественные компании? Да и крупных игроков вроде **Mail.Ru** и **1C** сбрасывать со счетов не стоит.

Но в целом ждать перемены ветра не приходится, нашему человеку проще пойти работать куда-то за границу, чем пытаться основать студию с нуля здесь. Если начать разрабатывать ААА-игру сейчас, то денег она, возможно, принесет только через 3–4 года. Слишком долгосрочная и туманная перспектива. Совсем другая ситуация с инди-играми. Они, как правило, создаются совсем не с целью



ИНДИ-ИГРЫ порой дарят нам более глубокие сюжеты, чем большие проекты



«ИЛ-2 ШТУРМОВИК» был отличной игрой, но бесконечно штамповать одни и те же самолеты нельзя

заработка. Кому-то просто нравится делать игры, он и делает. Выстрелит – хорошо, не выстрелит – ничего, сделаю что-нибудь другое. Тем не менее «инди» совсем не равнозначно слову «плохо» и «некачественно». Например, проекты **Ice-Pick Lodge** пользуются популярностью не только у нас в стране.

ПИСЬМО №3

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Игромания»!

Игры для меня – важнейшая часть моей души. Общий стаж – почти пятнадцать лет. Я начинал с классики восьмидесятых – Super Mario, Pac-Man, Antarctic Adventures на приставке NES – и потихоньку добрался до игр нашей эпохи, вроде Tomb Raider (2013), которую прошел шесть раз подряд, нестареющего сериала Resident Evil и многих других.

В этом письме мне хотелось бы поделиться кратким рассказом о своей любимой игре. Я считаю абсолютной вершиной виртуального искусства игру Brothers: A Tales of Two Sons. Никогда еще не было столь яркой, запоминающейся и чуть печальной игры. Кроме того, это первое на моей памяти интерактивное приключение, где полностью запрещено насилие на всех уровнях. Доброта спасет мир.

Очень нравится, что в ней все построено так, что братцы постоянно приходят друг другу на выручку, проявляют смекалку и выдержку. Мне кажется, этого реально недостает в нашей жизни. Я даже не буду касаться монументального финала игры, это вообще отдельная история.

Мне бы очень хотелось, чтобы такие игры выходили почаще. Посмотрите, все блокбастеры (The Evil Within, новый Resident Evil 7) буквально залиты кровью и мясом. Я знаю, что сейчас начнется вопль в духе «игры каждый выбирает сам», но факт остается фактом. Alexander MATVIENKO

Александр, ваше письмо произвело фурор в редакции! И раз уж вы поделились с нами рассказом о любимой игре, то позвольте и нам ответить тем же.

Одна из моих самых любимых игр – **Heroes of Might and Magic 3**. И дело не в том, что я мастер стратегии и тактики, нет. Эта игра вызывает у меня теплые чувства, потому что еще в детстве я наблюдала за тем, как в нее играет мой папа. Меня завораживали очаровательные пиксельные лошадки, максимально разнообразные боевые юниты и атмосфера каждого из замков. Тогда у меня вызывало крайнее недоумение, как ловко мой собственный отец со всем этим управлялся. Я могла часами сидеть и молча следить за хитрыми манипуляциями на экране. Позже мне доверили химичить с редактором карт. Они получались у меня бестолковые, на них никто и никогда не играл, зато сам процесс казался мне чертовски увлекательным. Еще чуть позднее я уже полноценно играла сама. Мы с друзьями даже устраивали маленькие турнирчики. Честно говоря, я никогда не выигрывала…

А ЭТО редактор Федя, и он любит Beyond Good & Evil, Nox и TES 3: Morrowind

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. В этот раз это игра **Owlboy**, предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересное публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

С наступающим! Мы подготовили для вас некоторое количество призов и кучу заданий, в основном творческих. Дерзайте, участвуйте, побеждайте! Добро пожаловать на новогодние конкурсы, и пусть удача всегда будет с вами!

Мозговой штурм

Погружаемся в VR

ПРАВИЛА

Даже если у вас дома еще нет устройства виртуальной реальности, благодаря материалам из этого номера вы с ней уже немножечко соприкоснулись. Давайте продолжим это погружение! Чтобы стать победителем в нашем конкурсе, вам нужно точно назвать, фрагменты скриншотов из каких VR-игр мы разместили ниже. Среди правильно ответивших мы случайно определим счастливчика, которому и достанется приз. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 января. В теме письма обязательно укажите название конкурса – «Погружаемся в VR».*

1

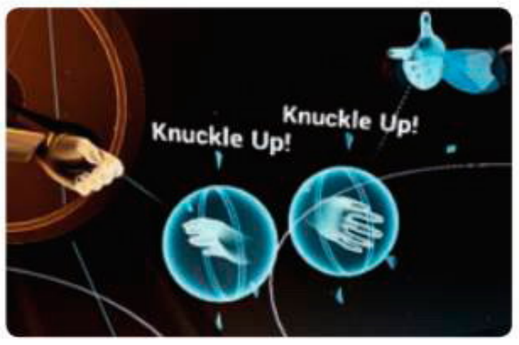
2

3

4

5

6



7

8

ПРИЗ

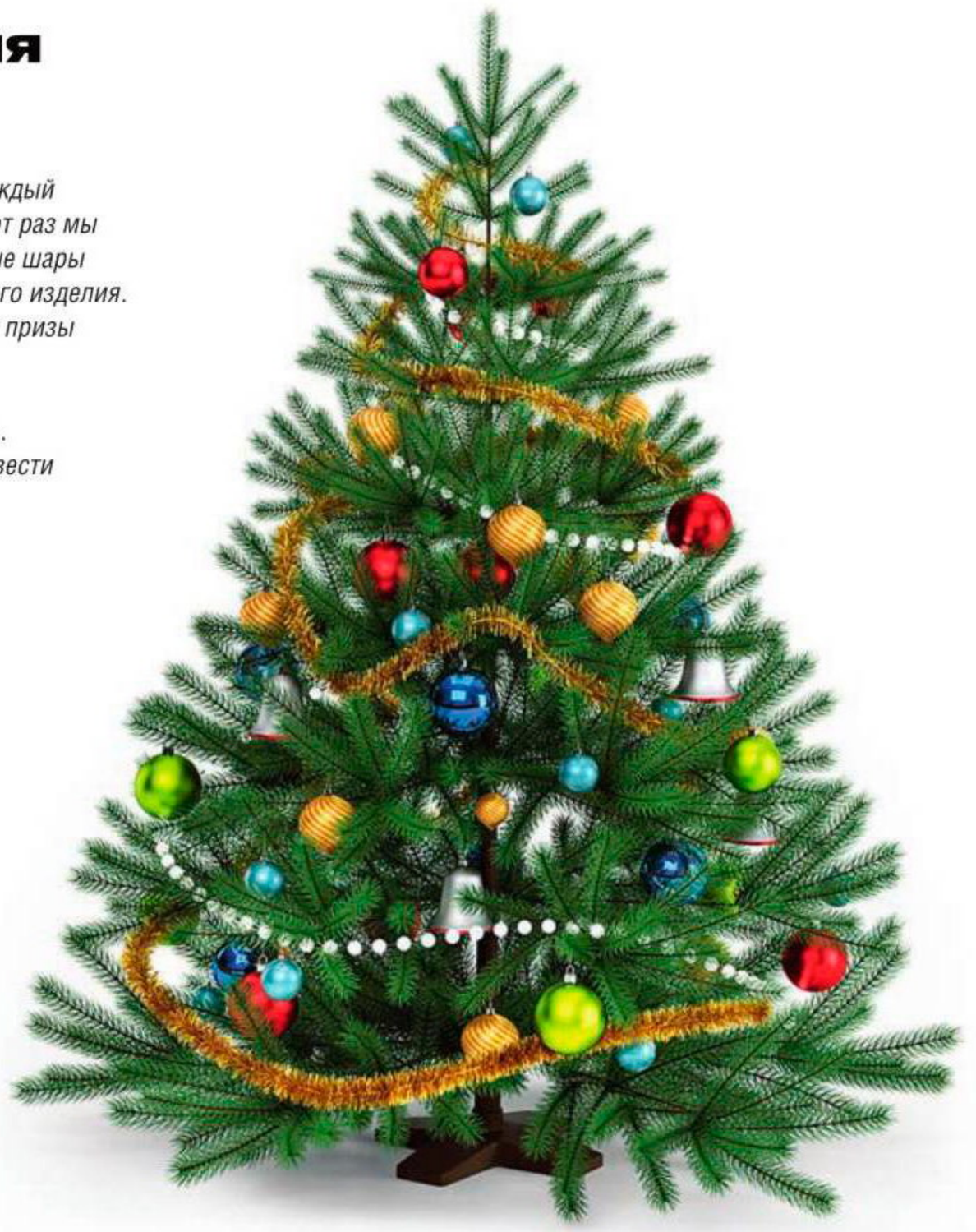
Победитель получит отличную стереогарнитуру **TRITTON Kama**, от **Mad Catz** (*www.madcatz.su*).
Данная гарнитура прекрасно подходит для PlayStation 4, PlayStation Vita или мобильных устройств.

Елочные украшения

ПРАВИЛА

Какой же Новый год без красивой и нарядной елки? И ведь каждый украшает ее по-своему. А как это делают наши читатели? В этот раз мы предлагаем участникам конкурса сделать самодельные елочные шары с логотипом «Игромании» и прислать нам фотографию готового изделия. Авторы трех самых красивых и аккуратных украшений получат призы от SPEEDLINK.

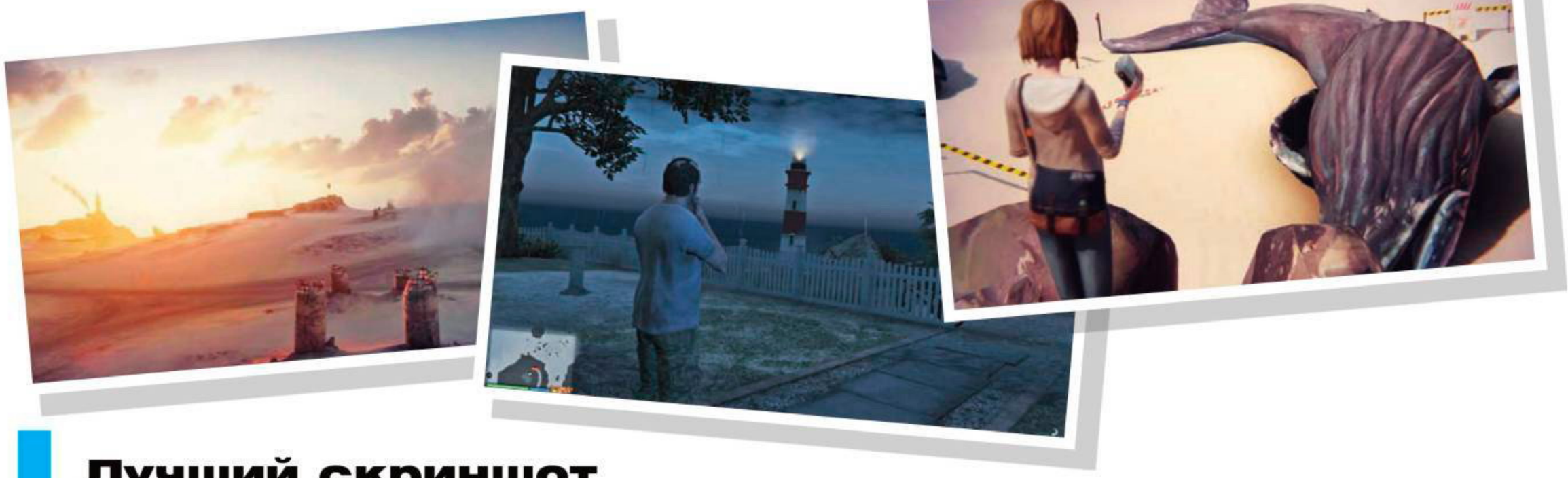
Фотографии присылайте на почту ***foto@mail.igromania.ru*** *с обязательной пометкой в теме письма «Елочные украшения». Работы принимаются до 21 января, а итоги мы планируем подвести в мартовском номере.*



ПРИЗЫ

Авторы двух лучших работ получат отличные игровые мышки **SPEEDLINK KUDOS Z-9** (www.speedlink.ru).

Третьего счастливчика, елочное украшение которого приглянется редакционному жюри, ожидает игровая мышь **SPEEDLINK SCELUS, Black-Red** (www.speedlink.ru).



Лучший скриншот

ПРАВИЛА

Предлагаем вашему вниманию классический конкурс на лучший скриншот из игры. Вам нужно сделать и прислать авторский снимок экрана с остроумным названием, отражающим смысл происходящего на нем. Игру можно взять любую, но чем новее проект, тем обычно красивее получаются снимки. Три лучшие работы выберет строгое редакционное жюри, а их авторы получат отличные призы от SteelSeries!

Свои работы отправляйте на почту ***foto@igromania.ru*** *до 21 января, ОБЯЗАТЕЛЬНО пометив в заголовке сообщения название конкурса: «Лучший скриншот».*

ПРИЗЫ

1-Е МЕСТО
Игровая гарнитура
SteelSeries Siberia 200
(steelseries.com).

2-Е МЕСТО
Игровая гарнитура
SteelSeries Siberia 100
(steelseries.com).

3-Е МЕСТО
Игровая мышь
SteelSeries Rival 100
и коврик **SteelSeries QcK black**
(steelseries.com).

Подведение итогов конкурсов за №11/2016

Фотопамять №1

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. BioShock Infinite
2. Ведьмак 3: Дикая Охота
3. Overwatch
4. Diablo 3
5. Серия Tomb Raider
6. Серия Super Mario
7. Серия BloodRayne
8. Серия Mortal Kombat

ПОБЕДИТЕЛЬ

Альберт ФЕТКУЛЛОВ

ПРИЗ

Грозная игровая мышь
Oklick 725G DRAGON Gaming Optical Mouse
(http://oklick.ru/).

Фотопамять №2

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Fight Night Champion
2. F1 2012
3. FIFA 13
4. Pro Evolution Soccer 2014
5. NBA 2K15
6. NHL 16
7. Tony Hawk's Pro Skater 5
8. Harry Potter: Quidditch World Cup

ПОБЕДИТЕЛЬ

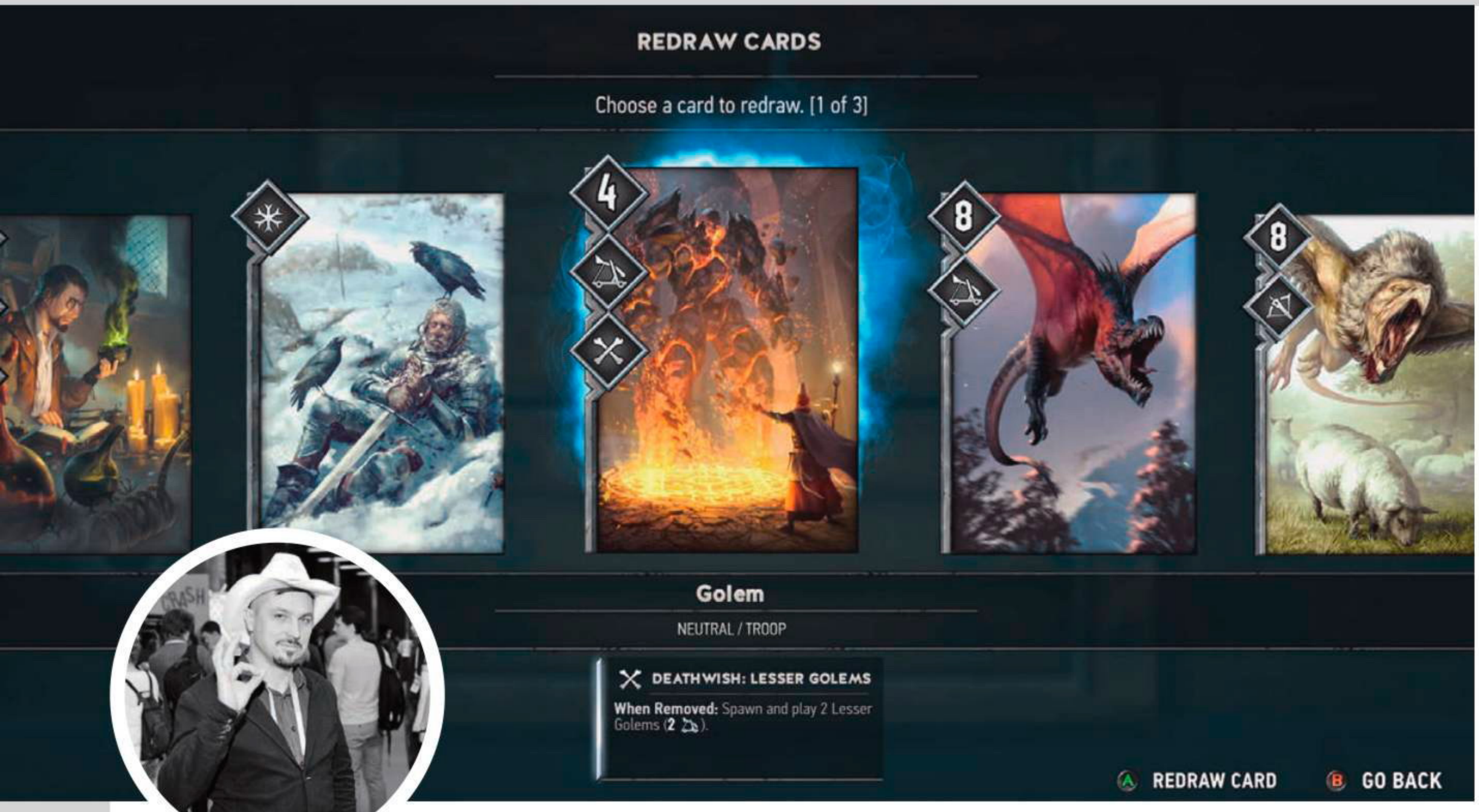
Артём ПРИПАДЧЕВ

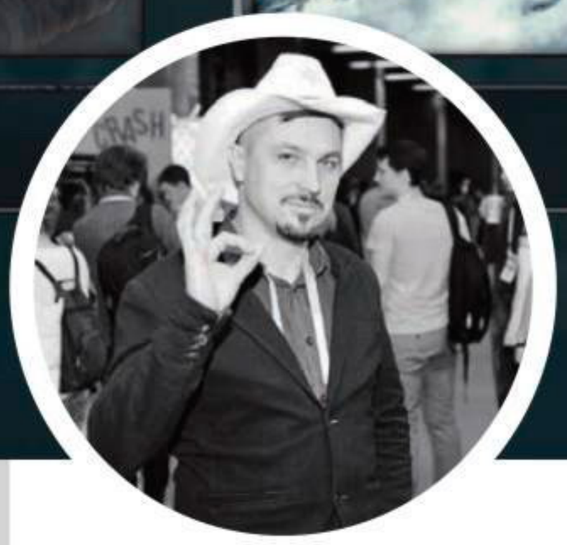
ПРИЗ

Шустрая игровая мышь
Oklick 785G SCORPION Gaming Optical Mouse
(http://oklick.ru/).

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Лучший скриншот. Январь»**).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, год рождения и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.





Алексей Ларичкин,
главный редактор
сайта igromania.ru

НАСТОЛЬНАЯ БОЛЬ

О будущем старейшего игрового жанра в мире онлайна

Настолки и видеоигры связаны между собой с незапамятных времен. Более того, они тянут друг друга вперед, и скоро грядет очередная революция. Я не пророк, просто на это надеюсь.

Началось все на заре – при зарождении видеоигр. Известнейшая ролевая система **Dungeons & Dragons** породила чуть ли не сотню проектов на электронных устройствах. С ходу вспоминаются такие серии, как **Eye of the Beholder**, **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** и много чего еще. И это лишь малая часть официальных проектов, а сколько было просто «по мотивам»? А **Fallout**, выросшая из GURPS? **Vampire: The Masquerade** дала начало двум неплохим ролевым видеоиграм. Другие жанры не настолько вдохновились настолками, но сразу вспоминается суровый **Warhammer**, благодаря которому мы знакомы с компьютерной серией **Warhammer 40,000** и **Total War: Warhammer**.

Важный момент: почти все эти игры базировались на настольных системах и механиках, развивали их благодаря высоким технологиям. Например, все боевые действия в D&D происходят в пошаговом режиме, но в видеоиграх он превратился в потасовки в реальном времени с тактической паузой. Не могу не приветствовать такой подход: правила и принципы знакомы, но все гораздо динамичнее!

Механики и системы неплохо прижились в новом мире. А как прошла адаптация к высоким технологиям настольно-печатных и карточных игр (за исключением покеров с дураками и **Magic: The Gathering**)? Мягко говоря, очень плохо.

Лет десять назад я пришел к выводу, что зачастую проще играть в настолки в онлайне, а не в клубе или в квартире с друзьями. Не получается всех организовать и выкроить самому полдня, да и предпочтения у всех разные. Начать решил с проверенных временем «Колонизаторов» (**Die Siedler von Catan**). Официальная онлайн-версия нашлась быстро, да и цена вопроса устроила – всего-то 5 евро. Но увиденное разочаровало. Архаичная графика и баги, какая-то невменяемая социальная часть. С этим можно было бы смириться, но играть нормально не получалось. Аудитория даже англоязычных серверов процентов на 80 состояла из жителей Германии, которые общались исключительно на немецком и не терпели чужаков. Они или сразу покидали игровую комнату, увидев фразы на английском, или объединялись против чужестранца, отрицая игровую логику.

Какое-то время я помучился, забросил затею, но не смирился. Следующей попыткой приобщиться к настолкам в онлайне стал карточный **Dominion**. В этом случае даже не нашлось официальной версии. Играть приходилось на серверах энтузиастов, которые периодически закрывались, о качестве речи не шло. Спустя какое-то время игра все-таки получила официальную прописку в онлайне, но легче не стало: что первая, что последующие версии были богаты на ошибки и не собирали солидную аудиторию.

Когда разочарование полностью поглотило меня, **Hearthstone** грянул как гром среди ясного неба. Карточная игра для электронных устройств, заточенная на PvP? Это своего рода революция. И ее устроила лучшая в мире команда разработчиков. Потому что могла, обладала ресурсом и была готова вложиться в развитие. Hearthstone стильна, неплохо (пусть и не идеально) сбалансирована и постоянно меняется – в основном в лучшую сторону. Сегодня это одна из киберспортивных дисциплин, икона жанра и игра, которой все возрасты покорны.

И снова разочарование. Пускай многие студии заявили, что начинают разработку такого рода проектов, в итоге шквала готовых игр и развития идей не последовало. Но эта история не про уныние. Мне посчастливилось прикоснуться к карточной игре по мотивам «Ведьмака». «**Гвинт**» берет за душу отличной сочной графикой и необычной механикой. Игру есть за что поругать, но не хочется, да и неправильно это: сейчас идет этап закрытого бета-тестирования, разработчики активно реагируют на ошибки и проблемы с балансом. Так хочется верить, что они справятся, а идеи настолок в очередной раз обогатят игровую индустрию! ■

ИГРОМАНИЯ

TWITCH

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

LG ULTRAWIDE™
Life's Good

ОПРЕДЕЛЯЕМ ЛУЧШИХ!

ЭПИЧЕСКОЕ ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ 2016 ГОДА

IGROMANIA.RU/BEST2016

РЕКЛАМА